

КРИ-2004
НА ВАШИХ ЭКРАНАХ!

МЕГАПОСТЕРЫ:

FENIMORE FILLMORE: THE WESTERNER
ВЛАСТЬ ЗАКОНА
+3 НАКЛЕЙКИ

№1 В МИРЕ

224

страницы

№4 (79)
2004

ИГРОМАНИЯ

www.igromania.ru



9 771560 258002

«БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ!»

БАНДИТСКИЙ НЬЮ-ЙОРККАК СДЕЛАТЬ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ
МОД ДЛЯ MAX PAYNE 2

■ В центре внимания

SYBERIA II
THIEF: DEADLY SHADOWS**UNREAL**
TOURNAMENT
2004

■ Из первых рук

ЛУЧШИЕ
РОССИЙСКИЕ ИГРЫ

А ТАКЖЕ ДЖОН РОМЕРО, ТОМ ХОЛЛ, КРАНК, СТ. О/У ГОБЛИН И ДРУГИЕ

В ЭКСКЛЮЗИВНОМ
РЕПОРТАЖЕ С**КРИ-2004**

■ Вердикт

ВЛАСТЬ ЗАКОНА**VIETCONG – FIST ALPHA**
FENIMORE FILLMORE:
THE WESTERNER
BLACK HAWK DOWN:
TEAM SABRE

■ В разработке

PAINKILLER**STAR WARS**
BATTLEFRONT
THE LORD OF THE RINGS:
THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH

на CD/DVD

DEUS EX 2:
TEXTURE PACK
НОВЫЙ ОБЛИК ИГРЫ**МАФИЯ: 70s MOD**
МАФИОЗНЫЕ ВОЙНЫ
СЕМИДЕСЯТЫХ**WARCRAFT III:**
WANDERERS
OF SORCERIA
“ВАРКРАФТ”
В СТИЛЕ
АНИМЕСВЫШЕ
350
ИГР
В НОМЕРЕ, НА CD И DVDОБЛОЖКА:
ВЛАСТЬ ЗАКОНАМАКСИМУМ
MAX
МАКСИМУМА**РУКОВОДСТВО, ПРОХОЖДЕНИЕ, ТАКТИКА**
Пятка 4: День независимости • Сфера • XIII
The Sleeping Dragon • Harry Potter: Quidditch World Cup • Lords of the Rings: The Return of the King • Lord of the Rings: War of the Ring • Magic the Gathering: Battlegrounds • Need for Speed: Underground • Prince of Persia: Sands of Time • Star Wars: Knights of the Old Republic • Warlords IV: Heroes of Etheria • Yager**ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ:** АТИ ПРОТИВ NVIDIA: ТЕСТИРОВАНИЕ ВИДЕОКАРТ ОТ ЛУЧШИХ ПРОИЗВОДИТЕЛЕЙ • КАК УСТРОЕНА МАТЕРИЦА ПЛАТА ИГРОСТРОЙ: ВСЕ, ЧТО ВЫ ХОТЕЛИ ЗНАТЬ О 3D-ГРАФИКЕ • ДЕЛАЕМ МОДЕЛИ ДЛЯ UNREAL TOURNAMENT 2003 • ЦЕЛЫХ 6 ИГРОВЫХ РЕДАКТОРОВ DEATHMATCH: COUNTER-STRIKE: ПРИЕМЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ДРОЗОВИКОВ КИБЕРСПОРТ: РЕПОРТАЖИ С ASUS WINTER CUP 2004 И ARBALET CUPПОЛЕЗНЫЙ СОФТ:
ЧЕМ ЗАМЕНИТЬ INTERNET EXPLORERИГРОВОЕ КИНО: КАК СДЕЛАТЬ
ФИЛЬМ НА СВОЕМ КОМПЬЮТЕРЕ



В то время как вы читаете эти строки, на улице уже вовсю бушует апрель. А перед вами — апрельский номер вашего (и нашего!) любимого журнала. Давайте вместе посмотрим, что нового появилось в нем за последний месяц.

Как и было предсказано, продолжается волна изменений в дизайне и концепции. Первым, что вы увидите, перевернув пару страниц, будет изрядно усовершенствованный "Новостной меридиан". Кроме пластической операции по смене внешнего вида и структуры, в нем произошел ряд менее очевидных, внутренних изменений. Например, появилась под рубрика "Одной строкой". В ней, следуя чеховским заветам, мы кратко даем сразу несколько горячих новостей, идущих друг за другом одной обложкой. Кроме того, возросло количество самих новостей (о чем нетрудно догадаться, просто посчитав страницы), и стала более четкой их классификация.

Далее, сразу же за ним, идет по-весеннему похорошевшая "CD-Мания". Одна из самых емких рубрик журнала стала чуть более лаконичной и немного более структурированной. Надеюсь, вам понравится ее преобразенный вид.

Однако самым крупным редакционным достижением апреля я считаю видеорепортаж, посвященный прошедшей в конце февраля второй Конференции Разработчиков Игр (КРИ). Автор заставочных роликов, которые вы каждый месяц созерцаете на компакт-дисках/DVD, Антон Логвинов дебютировал в качестве режиссера, создав целый фильм о КРИ. Он проделал поистине титаническую работу, безотрывно сидя за компьютером весь конец февраля и первую половину марта, но зато и результат вышел таким, что редакционный состав коллективно выпал в осадок и долго не мог вернуться во взвешенное состояние. Ничего подобного у нас пока никто не делал — это первый опыт подобного рода в российской игровой журналистике. Поэтому мы все горячо ждем ваших отзывов — понравилось/не понравилось, что стоило бы изменить, добавить, сделать по-другому... Ну, и выражаем сильную надежду, что репортаж приведет

вас в тот же восторг, в каком до сих пор пребываем мы тут в редакции.

Примерно то же самое могу сказать и по поводу огромного материала о КРИ в рубрике "Из первых рук". Наши отважные корреспонденты Матвей Кумби (он же Комрад) и Олег Ставицкий (он же Раффа) три дня без усталости нарезали круги по холмам гостиницы "Космос". Тормошили разработчиков, записывали их мудрые речи и шокирующие откровения на диктофон, ловили неожиданные кадры фотоаппаратом и всячески охватывали Конференцию своим неунывающим вниманием. А Раффа так и вовсе подружился со звездами мировой величины — Джоном Ромеро и Томом Холлом, с которыми запросто пил чай в кафе и вел душевные беседы, которые, конечно же, превратились в отличное "живое" интервью на страницах "Игромании". Словом, у вас в руках чистый эксклюзив — читайте!

Кстати говоря — об эксклюзивности и вообще об "Игромании". Как вы, должно быть, заметили, на нашей обложке появился новый слоган: *"Больше, чем просто игровой журнал"*. Разумеется, говоря "больше", мы не имеем в виду размеры. Хотя — чего тут скромничать! — по количеству статей и вообще по объему текста "Игромания" действительно в два-три раза превосходит почти любое отечественное компьютерное издание (а если считать вместе с объемом текста на компакт-дисках/DVD, то, наверное, раз в пять или десять). Интересный факт: если в журнале увеличить шрифт и поставить много иллюстраций, как часто делают, то вместо 224 страниц получится 350-400. Другой вопрос — сколько такая распухшая "Мания" будет стоить на лотках. Немаловажно также прикинуть, сколько придется работать со штангой среднестатистическому читателю, чтобы удержать в руках эдакого монстра-тяжеловеса...

А если серьезно — то под словами "больше, чем просто игровой журнал" мы подразумеваем солидное количество тем, которое охватывает "Игромания". С одной стороны, в журнале содержится максимум компьютерно-игровой информации. С другой — любой человек, играющий в игры, обычно интересуется много чем еще: к примеру, железом, софтом, интернетом, мобильниками и многим другим. И всему этому мы тоже уделяли и продолжаем уделять внимание. Но только сейчас, вместе с появлением серии новых разделов и захватом нескольких новых тем, у нас возникло желание отразить дальнейший рост журнала — надписью на обложке.

Само собой, мы не собираемся останавливаться на достигнутом. У нас есть ряд идей по дальнейшему преобразованию журнала, и они обязательно будут воплощены в ближайших номерах. Сейчас, кстати, мы ввели уже давно запланированную систему наград лучшим играм — вы увидите ее в действии, добравшись до раздела обзоров.

Собственно говоря, на этом сообщении спешу оставить вас наедине с "больше, чем просто игровым" журналом. Но не прощаюсь — мы еще встретимся с вами в нынешней "Почте"!

ОЛЕГ ПОЛЯНСКИЙ
rod@igromania.ru

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
Олег Полянский
Заместитель главного редактора
Матвей Кумби
Редакторы
Алексей Макаренков, Степан Чечулин,
Олег Ставицкий, Николай Пегасов
Корректор
Светлана Вязкова
Технический координатор
Изабелла Шахова
Программирование сайта и компакта
Денис Валеев, Ирина Сидорова,
Светлана Попова
Творческо-производственный состав
Антон Логвинов, Армен Есаулов, Денис Тангалыев,
Виктор Расстригин
Арт-директор
Роман Грыньха
Технолог-верстальщик
Денис Ганючка
Дизайнерская группа
Сергей Ковалев, Павел Васин,
Денис Недыпич,
Виктор Бодров (дизайнер обложки),
Илья Галиев (дизайнер интерфейса CD)

ИЗДАТЕЛЬ

ООО «ТехноМир»
Генеральный директор
Азам Данияров
Руководитель издательства
Денис Давыдов

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

агросфера

Тел./факс (095) 231-2365,
(095) 231-2364, (095) 730-4014
Директор по рекламе и маркетингу
Владимир Козиев (vladimir@igromania.ru)
Менеджеры по рекламе и PR
Юлия Одинакова (odnakova@igromania.ru)
Дарья Новоторцева (danja@igromania.ru)
Светлана Лозовая (svetlana@igromania.ru)
Анна Глотова (anna@igromania.ru)

ЭКСПЛУАТАЦИОННОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ

ООО "АВИТОН-ПРЕСС"
тел./факс (095) 912-44-08, 911-29-77
Юлия Воробьева (sales@igromania.ru),
Ирина Ефимова (efimova@igromania.ru),
Дина Ситдикова (dina@igromania.ru),
Сергей Смакаев

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ОТДЕЛ

Евгений Гудошников, Мария Смирнова

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

111524, г. Москва, ул. Перовская д.1 (Игромания)
Тел. (095) 231-2365, 730-4014
Тел./факс 231-2364
e-mail журнала: MANIA@IGROMANIA.RU
сайт: WWW.IGROMANIA.RU

Журналу всегда требуются
талантливые авторы.

Если вы чувствуете себя таковым —
обращайтесь на mania@igromania.ru.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение материалов издания допускается только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

Журнал зарегистрирован Министерством Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации ПИ №77-16021 от 28 июля 2003 года.

Цена свободная.
Отпечатано в УАВ "SPAUDOS KONTURAI" Ltd, Литва.
Печать компакт-диска: "CD Art"
Упакован: ООО "Пак-Пресс",
тел.: (095) 976-1285 (склад), 8-916-241-5548

© «Игромания», 1998-2004.
Тираж 126,000.

Если у вас возникли какие-либо технические трудности с запуском игроманских CD или DVD, пожалуйста, обращайтесь к нам по e-mail mania@igromania.ru либо по телефонам редакции.

ПОДПИСКА НА "ИГРОМАНИЮ" 2004



ПОДПИСНЫЕ
ИНДЕКСЫ

80288, 80289

29166, 38900



ПОДПИСКА НА "ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ" 2004



ПОДПИСНЫЕ
ИНДЕКСЫ

82928, 82926

10307, 10306



НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

06-14

CD-МАНИЯ

16-31

От редактора	16
Руководства и прохождения	16
ИГРОВАЯ ЗОНА	16
Первая тема компактa Deus Ex 2: Community Texture Pack	20
Вторая тема компактa: Мафия: 70s Mod	22
Третья тема компактa: Max Payne: True Matrix	24
Демоблок	24
Патчи и трейнеры	26
По журналу	28
Софтверный набор	29
Разделы на DVD	31
Первая тема DVD: Dungeon Siege: Elemental	31
Вторая тема DVD: Warcraft III: Wanderers of Sorceria	31
Всякое разное	31

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

32-49

Вторая Конференция Разработчиков Игр: Репортаж с места событий	32
Джон Ромеро и Том Холл отвечают на вопросы "Игромании"	46
Рантинки с выставки: Лучшие кадры КРИ-2004	48

R&S: В РАЗРАБОТКЕ

50-65

В РАЗРАБОТКЕ: ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

50-54

Kombat ● Parkan 2	50
Shadow Ops: Red Mercury	51
Steel Squall: The Blaze of Eastern Front ● Supremacy: Four Paths to Power	52
The Roots ● Пограничье	53
Hill Project	54

В РАЗРАБОТКЕ: БУДЕМ ЖДАТЬ?

56-65

The Lord of the Ring: The Battle for Middle-Earth	56
В тылу врага	58
Painkiller	60
Starwars: Battlefront	62
True Crime: Streets of LA	64

R&S: В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

66-70

Thief: Deadly Shadows	66
Unreal Tournament 2004	68
Syberia II	70

R&S: ВЕРДИКТ

72-97

Рейтинговая система "R&S: Вердикт"	72
Chicago 1930 ● Fast Lanes Bowling	73
Midnight Road Warriors ● Vietnam War: Ho Chi Minh Trail ● Затерянный рай	74
Приключения Мюнхгаузена ●	
Принц Персии: Пески времени ● Власть огня	76
Даты выхода локализаций и отечественных проектов	78

ВЕРДИКТ: ДОЖДАЛИСЬ!

80-97

Власть закона	80
Vietcong - Fist Alpha	84
Delta Force: Black Hawk Down - Team Sabre	86
Bad Boys 2	88
Fenimore Fillmore: The Westerner	92
Wars&Warriors: Joan of Arc (Жанна Д'Арк)	94
TrackMania	96

ИГРА МЕСЯЦА

98-100

Итоги голосования за период с мая 2003 по февраль 2004	98
Во что поиграть в этом месяце ● Игровой тотализатор	99
"Игромания" рекомендует	100

ТЕРРИТОРИЯ РАЗЛОМА

102-105

Жизнь замечательных разработчиков. Братья Голлоп	102
--	-----

ИГРОВОЕ КИНО

106-108

Как сделать фильм на своем компьютере	106
---------------------------------------	-----

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

110-135

Железные новости	110
------------------	-----

Теория

Тепловые трубки: новый принцип охлаждения системы	112
Как устроена современная системная плата	116

Тестирование

Видеокарты в ценовой категории 120-200 долларов	120
---	-----

Экзотика

Игра на двух мониторах	124
Обзор наушников с технологией шумоподавления	128

Новинки рынка

Горячие новинки отечественного железного рынка	130
--	-----

Компьютер в сборке

Игровая станция от компании USN Computers	133
---	-----

Разумный компьютер

Разумный компьютер за разумные деньги	134
---------------------------------------	-----

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ

136-137

"Можно ли переработать винчестер на отдельные логические диски без потери информации?" — на ваши вопросы отвечает Дмитрий Горячев	
---	--

ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ

138-147

Софт-экспресс

138

Полезные новости, полезные советы, easter egg	138
---	-----

Теория

Все об easter eggs	139
--------------------	-----

Практика

142-145

Эксперимент по клонированию информации	142
Четыре альтернативы Internet Explorer	144

Софтверный набор

146-147

Свежатица!	146
Полезный софт	147

АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК
ИГР В НОМЕРЕ

Ablazeball	199
Adellion	158
Age of Empires II: The Conquerors	18
Age of Mythology	18
Air Raid: This is No Drill!	199
AquaNox 2: Откровение	26
Armed & Dangerous	16
Armies of Exigo	09
Bad Boys 2	26, 88
Battle Mages	16
Battlefield 1942	18
Battlefield 1942: The WWII Anthology	06
Battlefield Vietnam	06, 26
Beyond Good & Evil	16
Big Boy	199
Black&White	181
Blaster	199
Bongo Boogie	26
Broken Sword: The Sleeping Dragon	16
Звездные волки	34
Call of Duty	24, 98, 192
Chariots of War	21
Chicago 1930	26, 73, 198
Chronos	11
Civilization III	18
Cold Zero	162
Colin McRae Rally 04	24
Colobot	199
Conan	24
Contract J.A.C.K.	182
Counter-Strike	24, 189, 192, 195, 196
Dead to Rights	16
Deep Sea Tycoon	26
Delta Force: Black Hawk Down	18
Delta Force:	
Black Hawk Down - Team Sabre	86
Deus Ex: Invisible War	16, 20, 198
Diablo II: Lord of Destruction	18
DOOM	46
DOOM 3	08, 11
Driver 3	26
Drug Wars Underworld	26
Dungeon Scroll	198
Enclave	182
Far Cry	13
Fast Lanes Bowling	73
Fenimore Fillmore: The Westerner	92, 99
FIFA 2004	18, 198
Full Spectrum Warrior	11
Gangland	24, 26
Grand Theft Auto: Vice City	10, 18, 98
Half-Life	19
Half-Life: Opposing Force	200
Halloween	26
Halo: Combat Evolved	26
Harry Potter: Quidditch World Cup	16
Heroes of Might and Magic IV	19
Heroes of Might and Magic V	07
Hidden & Dangerous 2	16
Hill Project	54
Homeworld 2	26
Journey to the Center of the Earth	16
Knight of the Temple: Infernal Crusade	26
Kombat	50
Kreed	198
Lada Racing Club	44
Legacy of Kain: Defiance	16, 198
LifeLine	12
Lineage II: The Chaotic Chronicle	16, 160
Lock On: Modern Air Combat	16
Lord of the Rings: The Return of the King	16
Lord of the Rings: War of the Ring	16
Lords of EverQuest	16
Lost Paradise	14
Mafia: City of Lost Heaven	19, 21
Magic the Gathering: Battlegrounds	16
Max Payne	24
Max Payne 2:	
The Fall of Max Payne	20, 166, 172
Men of Valor	26
Midnight Road Warriors	73
Monster Garage: The Game	198
Need for Speed: Underground	16, 26, 98
Neocron	11
Neverwinter Nights:	
Hordes of the Underdark	16, 20
Nitro Family	26
Nox	200
Onimusha: Warlords	16
Operation Flashpoint	20
Painkiller	26, 60
Parkan 2	50
Pax Romana	16, 26
Poacher	09
Postal 2	20
Prince of Persia:	
The Sands of Time	16, 76, 98
PRISM: Black Shield	06
Quake	21
Quake III Arena	24, 186, 192, 197
Railroad Pioneer	26
Rainbow Six 3: Raven Shield	20
Rise of Nations	21

Savage	26
Seaworld Adventure Parks Tycoon	198
Serious Sam: Second Encounter	21
Shadow Ops: Red Mercury	51
Shell Shock: Nam'67	06, 26
SOLAR Campagins	10
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	26
Star Wars: Battlefront	62, 217
Star Wars: Jedi Knight - Jedi Academy	189
Star Wars: Jedi Knight II - Jedi Outcast	24, 192
Star Wars: Knights of the Old Republic	16, 26, 201
Starcraft: BroodWar	21, 195
Starkey and Hutch	199
Steel Squall: The Blaze of Eastern Front	52
Storm Angel	26
Street Legal Racing	26
Stronghold	26
Supremacy: Four Paths to Power	52
Syberia II	26, 70
Syndicate	07
Syndicate Wars	07
Tales of Walerir	41
Terminator 3: War of the Machines	199
The Elder Scrolls III: Morrowind	21
The Fall: Last Days of Gaea	10
The Fast&Funny	44
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth	26, 56
The Matrix Online	11
The Partners	199
The Roots	53
The Sims	21
The Suffering	11
Thief: Deadly Shadows	66
Tom Clancy's Splinter Cell	199
Tony Hawk's Pro Skater 4	26
Toon Army	10
Total Annihilation	11
TrackMania	96, 99
True Crime: Streets of LA	64, 218
UFO: Aftermath	21
Ultima X: Odyssey	12
Ultanium 2	26
Unreal Tournament 2003	68, 174, 191, 195
Uru: Ages Beyond Myst	16
Utopia City	08
Victoria	16
Vietcong - Fist Alpha	16, 84, 89
Vietnam War: Ho Chi Minh Trail	74
Warcraft III: Reign of Chaos	21
Warcraft III: The Frozen Throne	21, 195, 197
Warhammer 40000: Firewarrior	199
Warlords IV: Heroes of Etheria	16
Wars & Warriors: Joan of Arc (Жанна Д'Арк)	94, 99
Wehrwolf	12
World of Warcraft	26
X2: The Threat	16, 26
XIII	16, 180
Yager	16
You are Empty	38
Альфа-антитеррор	11
Антанта	198
Блицкриг	16
В тылу врага	58
Вивисектор: Зверь внутри	42
Власть закона	80, 99
Власть огня	76
Демиирги 2	180
Затерянный рай	74
Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения	18
Карибский кризис	36
Космические рейнджеры 2: Доминаторы	26
Метро-2	36
Мор (Утопия)	43
Одиссея капитана Блада	40
Петька 4: День независимости	16
Пираты XXI века	33
Пограничье	53
Приключения Мюнхгаузена	76
Принц Персии: Пески времени	76
Сфера	16
Тараканище	08
Трасса 666: Километры смерти	12
Мобильные игры	165
Blub!	165
Cybores	165
Down	165
Внекомпьютерные игры	165
AD&D Forgotten Realms	30
Ars Magica	202
d20 Modern	30, 202, 204
D&D	30
Dungeons & Dragons	202
Lord of the Rings TCG: Siege of Gondor	30, 205
Magi: The Gathering	30, 202
The Settlers of Catan	202
Берсерк	30

ИНТЕРНЕТ

148-162

Новости интернета	148
Как создать интересный и успешный интернет-проект, ч.2	150
Все о системах онлайн-оплаты	152
Интересное в Сети	154
ИНТЕРНЕТ: ИГРА В ОНЛАЙНЕ	155-162
Новости	155
Adellion	158
Lineage 2: The Chaotic Chronicle	160
Cold Zero	162

МОБИЛЬНЫЕ ИГРЫ

164-165

Мобильные секреты Джона Ромеро	164
Обзоры игр	165

ИГРОСТРОЙ

166-185

ВСКРЫТИЕ	166-170
Бандитский Нью-Йорк. Вскрытие Max Payne 2	166
МАСТЕРСКАЯ	172-182
Создание уровней для Max Payne 2, ч.2	172
Создание модели для Unreal Tournament 2003	174
Мастерская: Игровые редакторы	180-182
Демиирги 2 ● XIII	180
Black&White	181
Enclave ● Contract J.A.C.K.	182
САМОПАЛ	184-185
Энциклопедия третьего измерения, ч.1	184

DEATHMATCH

186-192

Quake III Arena	186
Counter-Strike ● Star Wars: Jedi Knight - Jedi Academy	189
Unreal Tournament 2003	191
DEATHMATCH: DEATHZONE	192
Call of Duty ● Quake III Arena ● Star Wars: Jedi Knight II ● Counter-Strike	192

КИБЕРСПОРТ

194-197

Вести с полей	194
Репортажи: Arbalet СНГ Cup	195

КОДЕКС

198-201

Стандартные коды ● Шестнадцатеричные коды	198
Игровые ресурсы ● Классика	199
Easter Eggs	200

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА

202-205

За истекший месяц. Новости внекомпьютерных игр	202
d20 Modern	204
Lord of the Rings TCG: Siege of Gondor	205

ПЕРЕКРЕСТОК МИРОВ

206-208

Рассказ "Незаменимый помощник"	206
--------------------------------	-----

ПОЧТА "ИГРОМАНИИ"

210-214

Про софт нахалю, пиратство и про то, как стать разработчиком	210
--	-----

ЮМОР

216, 219

Анекдотический микс	216
Интернет на руси ● Крылатые фразы	219

КАЛЕНДАРЬ

217-218

Star Wars Battlefront	217
True Crime: The Streets of LA	218

МОЗГОВОЙ ШТУРМ

220-222

Тест №44. Хорошо забытое новое	220
Скринтурс №4. Апрель ● Подведение итогов за №2/2003, Участие в конкурсах	221

МЕГАПОСТЕР "ИГРОМАНИИ"

Власть закона	
Fenimore Fillmore: The Westerner	

НАКЛЕЙКИ "ИГРОМАНИИ"

Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow	
Власть закона	
DOOM 3	

РЕКЛАМА В "ИГРОМАНИИ"

Обложка:	
Atlantic Computers	2-я обложка
Dina Victoria	3-я обложка
Компания КИТ	4-я обложка
В номере:	
1С	17, 25, 35, 77, 89, 91, 119, 123, 171, 193, 215
Asustek	01
Boston PC	113, 127
Creative Labs Sp. z o. o.	19
Icomplex	81
NAK Microware	79
Nescafe IMAX	223
Samsung	115
ULTRA Computers	71
Zenon N.S.P.	157
Автоматизация Софт	69
Акелла	02, 07, 09, 11, 13
Бука	23, 45, 75, 101
Интернет Центр VIKAWEB	21
Лучшие компьютерные игры	143
Мир фантастики	209
MTU-Intel	163
Новый диск	55, 159
Руссобит-М	27, 37, 109, 183
Саргона	203
Элвис Телеком	83
Яндекс	224



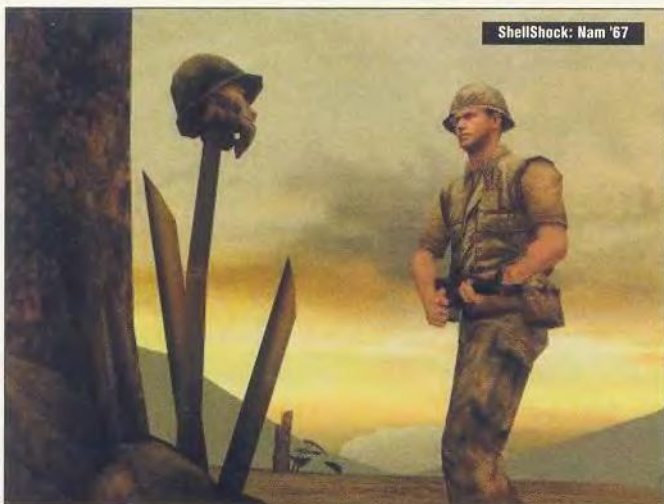


НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

ИГРЫ | СЛУХИ | РОССИЯ
ИНТЕРЕСНОСТИ | ИНДУСТРИЯ | СЛУХИ

Апокалипсис: вчера, сегодня, завтра

АНОНСЫ



ShellShock: Nam '67

Поклонникам фильма “Взвод” — живым, мертвым и еще не родившимся — посвящается. Компании **Guerilla Games** и **Eidos Interactive** удумали создать самую исторически честную и политически некорректную “вьетнамскую” игру под названием **ShellShock: Nam '67**. Обещается, что в этом тактическом экшене мы увидим всю правду о том, как США вели войну во Вьетнаме. В Nam '67 brave американские солдаты сидят на диете из спиртного и травки и периодически прибегают к услугам вьетнамских женщин легкого поведения. Во время боевых операций они не гнушаются проливать на головы желтопузых гуки декалитры напалма, сбрасывать

десятки кассетных бомб и ежесекундно совершают страшные военные преступления вроде расстрела всех обитателей местных деревенок. Впрочем, обещается, что вьетконговцы также не будут отставать по жестокости от своих американских коллег..

Еще один интересный момент, который обязательно порадует поклонников военной истории, — наличие в игре фрагментов настоящей кинохроники. Несложно догадаться, что за кадры это будут: сплошные неополиткорректные видеозарисовки казней мирных жителей.

Выход этого жизнеутверждающего проекта запланирован на лето этого года. ▶

Весенний призыв

АНОНСЫ

Трепещите, рэкетеры, — у компании **Rival Interactive** новая “крыша” в лице Национальной гвардии армии США. Именно для нее разработчики небезвестной игры **Real War** делают свой новый проект — **PRISM: Black Shield**. Сюжет этого тактического экшена развернется в 2010 году. Так и не задушенная в Ираке гидра терроризма добралась наконец до США, и теперь последним оплотом демократии на пути бенладенов и хаттабов стали элитные бойцы Национальной гвардии Соединенных Штатов. Записаться в их ряды сможет любой прыщавый очкарик, который придет на призывной пункт, — именно там и планируется раздавать бесплатные копии игры.

Разработчики обещают сделать PRISM максимально реалистичным и, что самое интересное, реализовать в этом экшене все перспективные виды вооружения и экипировки вроде винтовок с компьютерным автонаведением, активного камуфляжа, который меняет узор хаки в зависимости от типа местности, и мобильных разведывательных видеокамер...

Остается надеяться, что похожие методы пропаганды возьмут на вооружение и армии других стран. Так, например, почти все работающие в “Игромании” мужчины с нетерпением ждут, когда же в ближайших райвоенкоматах начнут задавать раздавать буденовки, пластмассовые пистолеты и оловянных солдатиков. ▶



PRISM: Black Shield

Шведы-миллионщики

ИНДУСТРИЯ



Battlefield Vietnam

Если вы вдруг собрались в ближайшее время ограбить игровую компанию где-нибудь в Европе, то настоятельно советуем вам обратить внимание на **Digital Illusions**, головной офис которой располагается в Гетеборге (Швеция). Ибо, согласно недавно опубликованному отчету за 2003 год, шведские разработчики шинкуют “капусту” пачками. Так, выручка компании в прошлом году достигла 193,7 млн шведских крон (26,5 млн. долларов), что на 39% больше, чем в 2002 году. В свою очередь, прибыль после уплаты всех налогов составила 32,7 млн шведских крон (почти 4,5 млн. долларов), что почти в четыре раза выше аналогичного показателя за 2002 год.

Причиной столь внушительного рывка прежде всего стал успех многопользовательского экшена **Battlefield 1942**. В 2003 году его суммарные продажи вместе со всеми аддонами и Deluxe-версиями составили аж 2,8 млн копий. Компания не планирует останавливаться на достигнутом: на 2004 год, помимо продолжения освоения новых мультиплеерных плацдармов (**Battlefield Vietnam** и **Battlefield 1942: The WWII Anthology**), ей запланированы игра **RalliSport Challenge 2** для Xbox и два неназванных проекта для PC и PlayStation2. Традиционным партнером-издателем шведов остается **Electronic Arts** (исключение составит только RalliSport Challenge 2, которую будет издавать **Microsoft**). ▶

Демииурги меча и магии?

СЛУХИ



Этот слух родился несколько месяцев назад. Сначала он скромно обитал в приближенных к игровой индустрии кругах, передаваясь от человека к человеку исключительно шепотом: «компания «Нивал» делает пятую часть **Heroes of Might and Magic!** Представляете себе такое?..

Шок прошел? Тогда слушайте дальше. По информации, полученной, увы, из не вызывающих доверия источников, некоторое время назад сотрудники «Нивала» предложили нескольким крупным западным издателям сделать на заказ продолжение одной из знаменитых игровых серий. Итогом подобного предложения стало то, что русской компании отдали на разработку новую часть знаменитых «Героев...». Скорее всего, важнейшим фактором при принятии этого решения стало то, что у «Нивала» уже есть успешный опыт работы над аналогичным проектом (речь, понятно, идет о знаменитых «Демииургах»).

Более подробной информации об игре, ее основных особенностях и дате выхода, к сожалению, пока нет. Равно как нет и официального подтверждения сего слуха. Но будьте уверены: как только в наших руках окажется новая информация — вы узнаете ее первыми. ▀

Возвращение синдиката

СЛУХИ



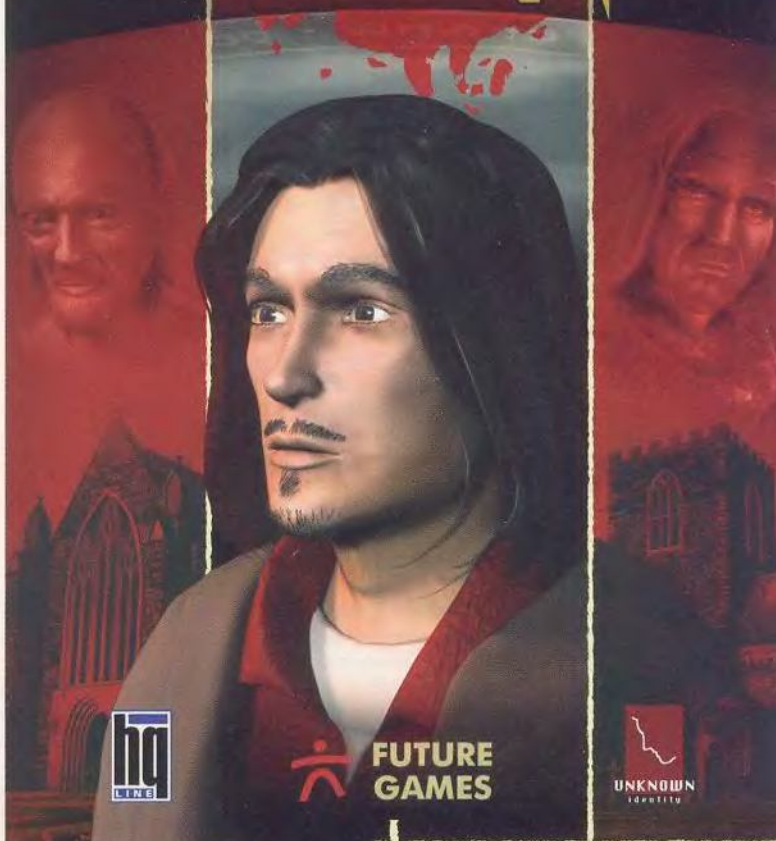
Когда у вас будет много свободного времени, сходите туда-где-тусуются киберпанки и найдите духовного наставника этой свободолобивой молодежи. Подарите ему редкое издание одного из романов **Уильяма Гибсона** и приготовьтесь слушать его байки о далекой молодости. Среди них обязательно будет рассказ о **Syndicate** — тактической RTS одиннадцатилетней давности, обладательницы одной из самых ярких киберпанк-вселенных среди компьютерных игр. Вам расскажут о могущественных корпорациях и агентах-киборгах, о марионеточных правительствах и тысячах мирных жителей, гибнущих в войне между сильными мира сего. Также вы услышите короткую историю о продолжении игры, получившем название **Syndicate Wars**.

А напоследок, если вы, конечно, будете внимательно слушать, благодарный наставник шепнет вам на ушко слух, который он недавно узнал от сотрудников сайта **SPOnG.com**, — совсем скоро грядет второе пришествие легендарной игры. Якобы некая команда, в которую входят сотрудники ныне покойной фирмы **Bullfrog**, по заказу **Electronic Arts** вовсю ведет работу над третьей частью **Syndicate**, которая выйдет в 2005 году сразу на PC, PlayStation2 и Xbox.

Проверить правдивость наставника вы сможете уже во время ближайшей **E3** — именно на ней обещан первый официальный показ игры. Там же, кстати, **Electronic Arts** планирует показать ремейк еще одного «старого» бренда — вертолетной аркады **Desert Strike**. Но это, как говорится, уже совсем другая история... ▀

ВЕРНОЕ ЗЕРКАЛО

THE BLACK MIRROR



pc cd-rom

Вернувшись после двенадцатилетнего отсутствия в родное поместье **Black Mirror**, британский дворянин Сэмюэль Гордон, единственный из всей семьи, отказывается верить в то, что смерть главы семейства была лишь несчастным случаем. Обнаружив дневник Уильяма, главный герой узнает, что загадочные смерти случались в **Black Mirror** и раньше.



Теперь ему предстоит сделать все возможное, чтобы выяснить причину смерти предка и при этом остаться в живых.

Классический квест с видом от третьего лица и увлекательными головоломками.

Интригующий сюжет до самого финала держит игрока в постоянном напряжении.

Потрясающая графика с великолепно реализованными эффектами дождя, тумана и ветра..

www.akella.com

© 2004 "HQ Line", © 2004 "Unknown Identity", © 2004 "Future Games"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru

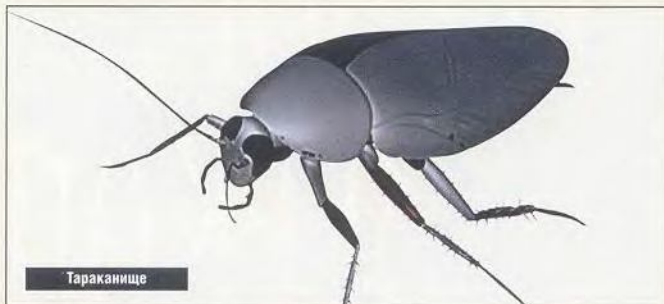
оптовая продажа: (095) 363-46-14 тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua





Тараканы смеются усища

АНОНСЫ



Во время финальной презентации "Периметра" на выставке КРИ-2004 (непрерывно см. наш глобальный репортаж в рубрике "Из первых рук") главидеолог "К-Д Лаб" Андрей Кузьмин

раскрыл первые подробности о новом, прежде секретном проекте компании.

Затаите дыхание: новая игра, над которой уже вовсю кипит работа, носит кодовое имя

"Тараканище" и представляет собой полноценный симулятор... таракана! Игрокам предстоит примерить рыжую шкуру простого таракана и, избегая многочисленных опасностей типичной кухни, провести своего героя в тараканий рай, который, по древней легенде, находится сразу за вентиляционной решеткой...

"Тараканище" представляет собой причудливую смесь экшена, стратегии и даже RPG. Чтобы проникнуть за вожаделенную решетку, вам придется пройти множество серьезных испытаний, решить уйму загадок, проявить незаурядные организаторские

способности, объединить разрозненные тараканы племена, возглавить легионы усатой нечисти и в неравной борьбе одолеть главного врага — престарелого дедушку, единственного обитателя квартиры. По словам Андрея, "в основе "Тараканища" лежит идея эгрегоров и полного погружения игрока в игровую среду, что призвано обеспечить полное слияние личности играющего с его альтер эго".

Со своей стороны мы обещаем пристально следить за работой над новым проектом "К-Д Лаб" и детально информировать вас обо всех деталях разработки. ▶

Утопия v 2.0

АНОНСЫ

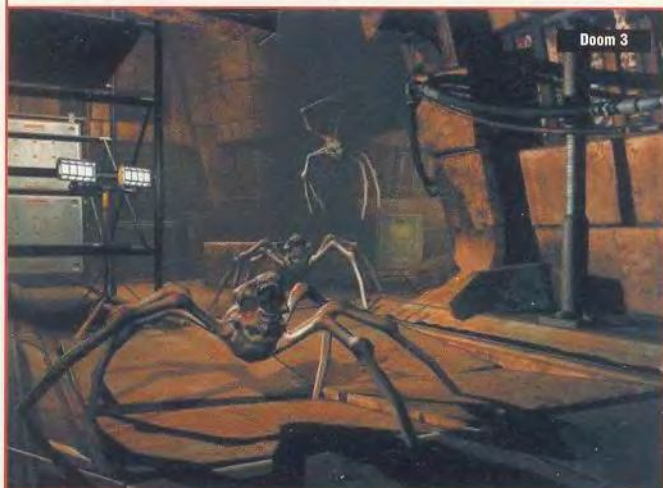
В городе со знаковым именем Utopia City, что расположился в уютных недрах сервера Mastermind, можно все. Пользуясь передовыми технологиями, каждый может сотворить виртуальный рай по своему вкусу. Поэтому недостатка желающих переселиться в "Утопию" нет — каждый день сюда приходят тысячи людей, которые мечтают сменить реалии земной жизни на цветущий виртуальный город-сад. Не так давно, к примеру, прибыло несколько вооруженных отрядов, которые называли себя Removers. Обеспокоенные правительства "того" мира отправили их сюда для того, чтобы расстрелять всех обитателей "Утопии", вернув их таким способом на Землю, которая страдает от проблемы... недонаселения. Однако с отрядом приключилась какая-то беда, и возвращения не получилось. Следом за Removers на сервер с той же самой целью пришел один-единственный воин — главный герой игры Utopia City...

Перед ним в ближайшее время встанет сложный выбор: уничтожить жителей виртуального рая или плюнуть на приказы командования и самому стать рядовым обитателем "Утопии"...

На утопической картине, нарисованной фантазией разработчиков из Parallax Arts Studio, есть только одно большое пятно. Первая игра из запланированной дилогии уже готова, над второй вовсю идет работа, а фирмы, желающей издать все это добро, как не было, так и нет. ▶



СРОЧНО В НОМЕР Битва бобра с ослом



Отныне всем простофилям, которые верят на слово разработчикам компьютерных игр, придется иметь в своем арсенале сразу две видеокарты последнего поколения — от ATI и от NVidia. Первую — для того, что бы играть в Half-Life 2: по словам представителей Valve Software, еще в октябре заключившей контракт с канадцами, именно на видеокартах этой фирмы будет лучше всего работать долгожданный экшен. Продукцию второй вышеназванной фирмы отныне следует считать идеальной для другого ожидаемого блокбастера — Doom 3. По крайней мере, после того, как NVidia раскошелялась на некоторую сумму (предположительно — весьма значительную), в id Software тут же забыли про дифирамбы, которые Джон Кармак некогда пел компании ATI, и стали утверждать, что GeForce последней версии — лучший выбор каждого думера...

В общем и целом, вся эта кутерьма выглядит как безобидный и забавный рекламный ход. Главное — чтобы разработчики, увлекшись агитацией за того или иного производителя видеокарт, не удумали программно понижать производительность своих игр на "вражеской" продукции. Это будет уже не смешно. ▶

Мне сегодня тридцать лет...

ИНТЕРЕСНОСТИ

Вы не такой, как все? Вы кушаете десерт в самом начале обеда и переходите улицу в положенных местах, причем только на зеленый свет? И даже любимую "Игроманию" вы начинаете читать не с начала, а с конца? Тогда вам многое скажут эти слова: Гэри Гигакс, Dragonlance, Greyhawk. Вы ведь уже догадались, о чем идет речь? Разумеется, о Dungeons & Dragons! Сложно поверить, но в 2004 году этой замечательной ролевой систе-

ме, на которой основано множество компьютерных и настольных игр, исполняется целых тридцать лет! Конечно же, столь знаменательная дата не осталась без внимания вездесущей Wizards of the Coasts. Празднование юбилея будет организовано в лучших хоббитских традициях — с раздачей подарков всем, кто пришел на день рождения. Выбирайте любовь! Хотите один из коллекционных наборов фигурок, которые появятся в марте и июне? А

может, лучше попробовать "подсадить" на игру товарища, подарив ему версию правил для новичков Dungeons & Dragons Basic Set, выходящую в сентябре? Себе же, любимому, можно прикупить великолепную книгу "30 Years of Adventure: A Celebration of Dungeons & Dragons", что выходит в октябре. Или — чем черт не шутит — билет на GEN CON 2004, где в конце августа и пройдут основные праздничные мероприятия. ▶

Шахтеры на тропе войны

АНОНСЫ



Готовьте кирки и лопаты! Смейте из библиотек учебники по горному делу! В RTS-семействе грянет новая мода. Совсем скоро воевать мы будем не только на земле, в небесах и на море, но еще и в подземельях. Причем боевые действия в штольнях и пещерах обещают быть настолько масштабными, что террористы из Global Liberation Army с их скромными подземными ходами отправляются нервно курить в сторонку. А начнется горная лихорадка с того, что представители трех сторон — Империи, Падших и Чудовищ, — несмотря на общие шахтерские корни, поругаются и решат учинить масштабную бучу. О том, что из этого выйдет, все мы сможем узнать уже осенью, когда в продаже появится игра **Armies of Exigo**.

В этой стратегии к традиционным для всех достойных RTS элементам (как-то: лихо закрученному сюжету, трем игровым сторо-

нам с различной тактикой и мощному многопользовательскому режиму) добавятся совершенно уникальные вещи. Например, бои под поверхностью земли. Реализма этим сражениям добавит графический движок, позволяющий менять рельеф местности, а за то, чтобы игроку было удобно вести бой сразу и на земле, и под нею, отвечает интерфейс, оснащенный отдельными мини-картами для обоих "уровней".

За разработку **Armies of Exigo** отвечает малоизвестная венгерская компания **Black Hole Games**. Впрочем, любителям громких имен и титулов следует обратить внимание на то, что издателем игры является вездесущая **Electronic Arts**, а в работе над проектом принимает участие известный в Голливуде продюсер Эндрю Вайн, за плечами которого работа над третьей частью "Терминатора". Неплохая заявка на успех, не находите?... ▽

Sim-браконьер

АНОНСЫ

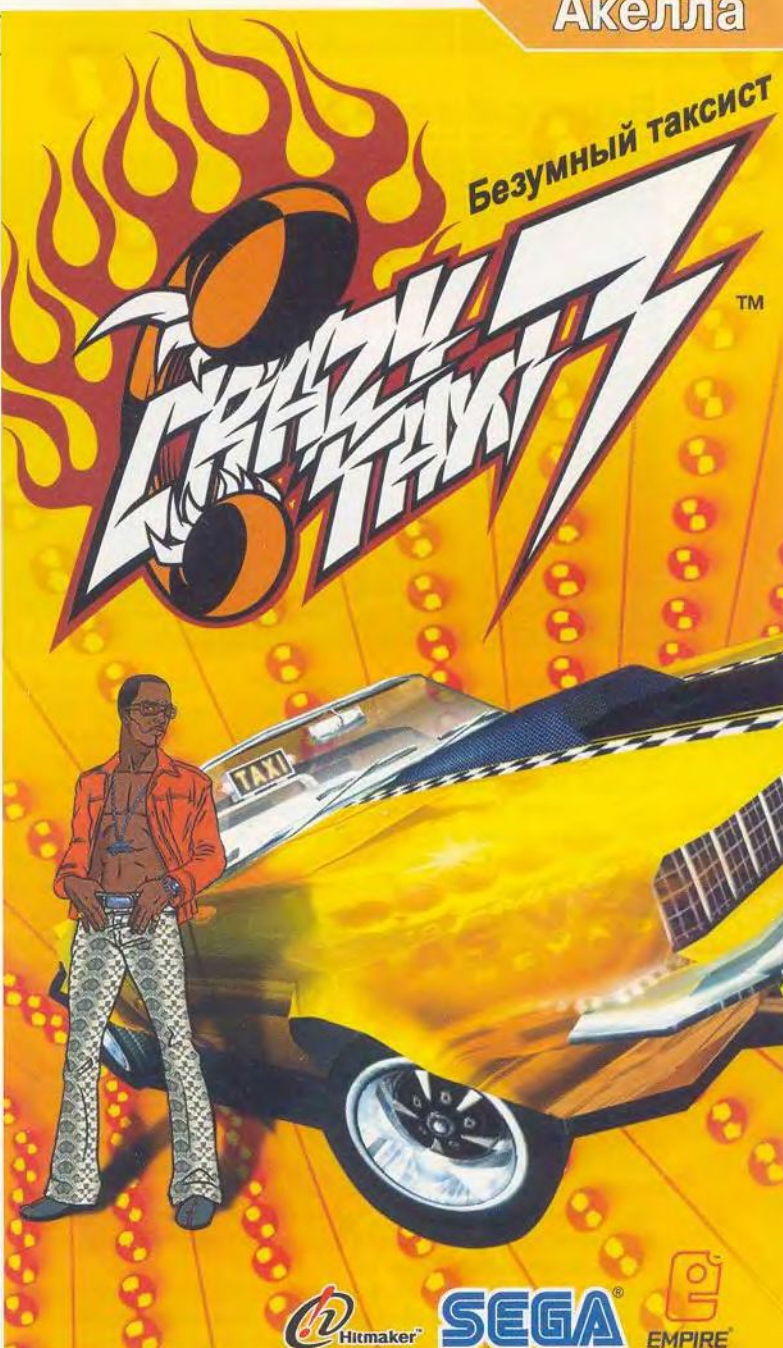


Только у нас и только сегодня! Сенсационные подробности из личной жизни самого неполиткорректного почтальона на свете! Наши корреспонденты выяснили, как зовут лучшего друга и единомышленника Чувака из **Postal!** Встречайте: Роман Сар — профессиональный браконьер и по совместительству главный герой игры **Poacher**, над которой трудятся ребята из компании **Exileworks**.

Суть **Poacher** проста, как чучело лоса: берем проверенную

годами двустволку, патроны с крупной дробью, сухой паек и двигаем в одну из экзотических точек нашей многострадальной планетки. Там укокошиваем пару редких зверюшек и, написав неприличное слово на стене местного отделения **Greenpeace**, отправляемся на черный рынок — продавать освеженные тушки бедолаг. Полученные дензнаки тратим на обновление обмундирования — и... снова на охоту! Вот такая простая и в то же время предельно неполиткорректная игра.

На данный момент разработчики заняты поиском издателя, ну а борцы с жестокостью в играх уже готовят речи для яростных митингов в защиту невинно убиенных свинок, слоников и морских котиков. ▽



pc cd-rom

Люди вечно куда-то спешат, снуют по городу и днем и ночью... Они ловят такси, и оно доставляет их в нужное место. Вы как раз таксист, но, сев к вам в машину, пассажирам необходимо выдавать бумажные пакеты. Визг тормозов, рев двигателя — это несется безумный кабриолет сумасшедшего водителя, готового ради каждой секунды стереть в покрышки своих колес.



Загорелись желанием погонять? Тогда мы представим вам **Crazy Taxi 3** — продолжение безумных погонь за деньгами под адреналиновый панковский саундтрек!

- Гонки днем и ночью.
- Выберите одного из 12 сумасшедших водителей!
- Несколько интереснейших и, разумеется, сумасшедших мини-игр!

www.akella.com

© 2004 "Akella"
© 2004 "Empire Interactive", © 2004 "Hitmaker", © 2004 "SEGA"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095)363-4614 тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua





Братские игры

АНОНСЫ



Ошеломляющий успех многопользовательского экшена **Battlefield 1942** (подробности смотрите на страницах этого же раздела) явно портит настроение многим игростроителям. "Как бы нам тоже срубить денюжку на чем-нибудь подобном?" — именно этот вопрос волнует их бессонными ночами. Германская студия **Brat Designs**, не успев выпустить замученный экшен **Breed**, уже вовсю работает аж над двумя многопользовательскими проектами, из дизайн-документов которых огромными корягами торчат явные заимствования из многострадального **Battlefield**...

Ориентированный на детей "младшего школьного возраста" экшен **Toon Army**

отправит игроков во времена Второй мировой войны. Мультяшные солдатики, "игрушечное" оружие и пластмассовые танчики — именно в таких условиях две противостоящие команды будут изничтожать друг друга.

Второй проект — **SOLAR Campagins** — переносит нас из 40-х годов прошлого века в далекое будущее, где организации, называемые ECD и UWA, делают сферы влияния на Земле, Марсе и Луне. Каждое из этих небесных тел благодаря ударной индустриализации и неумелому терраформингу выглядит по-своему мерзко. Тридцать два игрока смо-

гут насладиться футуристическим вооружением и интерактивными уровнями, изменения внешнего вида которых зависят от самих игроков. На роль "дежурной фишки" в проекте приглашена армия зомби, зовущихся "некро" и выполняющих в игре роль третьей силы. Управляемые компьютером, "некро" будут с одинаковой яростью нападать на представителей обеих сторон.

Оба новых проекта Brat Design разрабатываются на движке **Mercury II** (который является дальнейшим развитием моторчика **Breed**) и уже находятся в стадии рабочей демо-версии. Точные даты выхода игр пока не известны. ▶

Отцы Fallout нарасхват

ЛЮДИ

Внимание! У меня плохая новость. Ищите скорее укрытия и стремительно прячьтесь: со стороны Нью-Рено на нас надвигается страшное бедствие — необузданная толпа поклонников ныне покойного **Fallout 3**. Они, как заправские ищейки, идут по следам бывших сотрудников **Black Isle Studios**, надеясь, что те на новом месте работы возродят дух лучшей постапокалиптической RPG в мире.

Сотрудники **Black Isle**, надо сказать, пользуются не меньшей популярностью, чем пакеты с бесплатной мукой в голодающей Африке. Возьмем, к примеру, немецкую контору **Silver Style Entertainment**, что не так давно порадовала игроков неплохой тактической игрой **Soldiers of Anarchy**. Для работы над новым своим проектом — тактической игрой с элементами RPG (разумеется, в постапокалиптическом антураже) **The Fall: Last Days of Gaya** — немцы пригласили **Дэвида Фолетто**, экс-дизайнера **Fallout 3**. Но не прошло и трех месяцев, как загребущие боссы из **Electronic Arts** переманили гражданина Фолетто в свое лос-анджелесское отделение, где сейчас вовсю кипит работа над "толкнутой" RTS **The Battle for Middle-Earth**.

Впрочем, **Silver Style Entertainment** также не осталась в накладе. Буквально за несколько дней до ухода Дэвида в компанию пришел другой сотрудник **Black Isle**, также принимавший участие в работе над **Fallout 3**, — **Джефф Хасгес**. Чем закончится вся эта "гонка за кадрами" — пока что никому не известно. ▶



Пингвины для японцев

СОБЫТИЯ

А вы знаете, что японец **Масая Мацура** наконец-то получил своего первого пингвина? Да-да, именно так — **First Penguin** — называется награда, которую он получил за работу над необычным музыкальным симулятором **Parappa the Rapper**. Помимо пингвинов, раздавали и другие награды. **Maverick Award**, присуждаемую за "эксперименты с новаторскими формами игр", получили **Брайан Ли**, **Джейсон Капалка** и **Джон Вечи** из **RoP Cap Games**. И, наконец, самую почетную награду с простым названием **Community Contribution** получили исполнительные директора **Bioware Corporation** **Рэй Музы** и **Грег Зенчук** — за активное участие в различных оздоровительных программах для детей.

Щедрым дарителем выступила **Интернациональная ассоциация разработчиков игр (IGDA)**. ▶

Версетти сорвал большой куш

СОБЫТИЯ

Церемония вручения наград **Британской академии кино и телевидения (BAFTA)**, в рамках которой присуждались почетные звания компьютерным играм, фактически превратилась в театр одного актера. Компания **Rockstar Games** со своей **Grand Theft Auto: Vice City** оккупировала большинство номинаций: лучшая игра для PC, лучший дизайн, лучший звук и, наконец, лучший экшен. Соперничество бандитской саге составили: **Call of Duty** ("всего лишь" игра года), **FIFA 2004** (лучшая спортивная игра) и **Battlefield 1942** (лучшая сетевая игра). ▶

СРОЧНО В НОМЕР

DOOM 3 а-ля рюс



DOOM 3

id Software давно зарекомендовала себя как "контора по производству самых передовых движков". DOOM 3 еще не вышел, а на его движке уже разрабатывается как минимум пять различных игр (и это не считая еще не анонсированных проектов!). Буквально перед отправкой номера в печать нашим корреспондентам стало известно, что представители компании провели закрытый тендер среди известных российских разработчиков. В результате тендера лицензиями на золотой движок третьего DOOM обзавелись такие небезызвестные конторы, как "Акелла", "Нивал" и украинская GSC Game World. Вероятно, в ближайшее время нам стоит ждать анонса ряда новых отечественных проектов на движке DOOM 3. ▶

ОДНОЙ СТРОКОЙ

Появились слухи о том, что компания LucasArts разрабатывает пятую часть игры Monkey Island.

Saber Interactive (разработчики Will Rock) анонсировала новый экшен — Chronos.

Tribune Entertainment объявила об открытии в Санта-Монике (штат Калифорния) новой студии, которая будет специализироваться в первую очередь на разработке онлайн-овых RPG.

Из недр компании Pterodon пришла весть о том, что ее сотрудники работают над полноценным продолжением игры Vietcong.

Компания 10tacle Studios AG приобрела студию Reakktor Media — разработчика онлайн-овой RPG Neocron.

По информации небезызвестного сайта GameSpot, долгожданный Doom 3, возможно, появится уже 15 апреля сего года.

Компания Ubisoft решила прекратить свое участие в разработке онлайн-овой RPG The Matrix Online.

LucasArts Entertainment пообещала показать на грядущей выставке E3 игровой проект по третьему эпизоду фильма Star Wars.

Majesco перенесла дату выхода экшена Advent Rising на осень 2004 года.

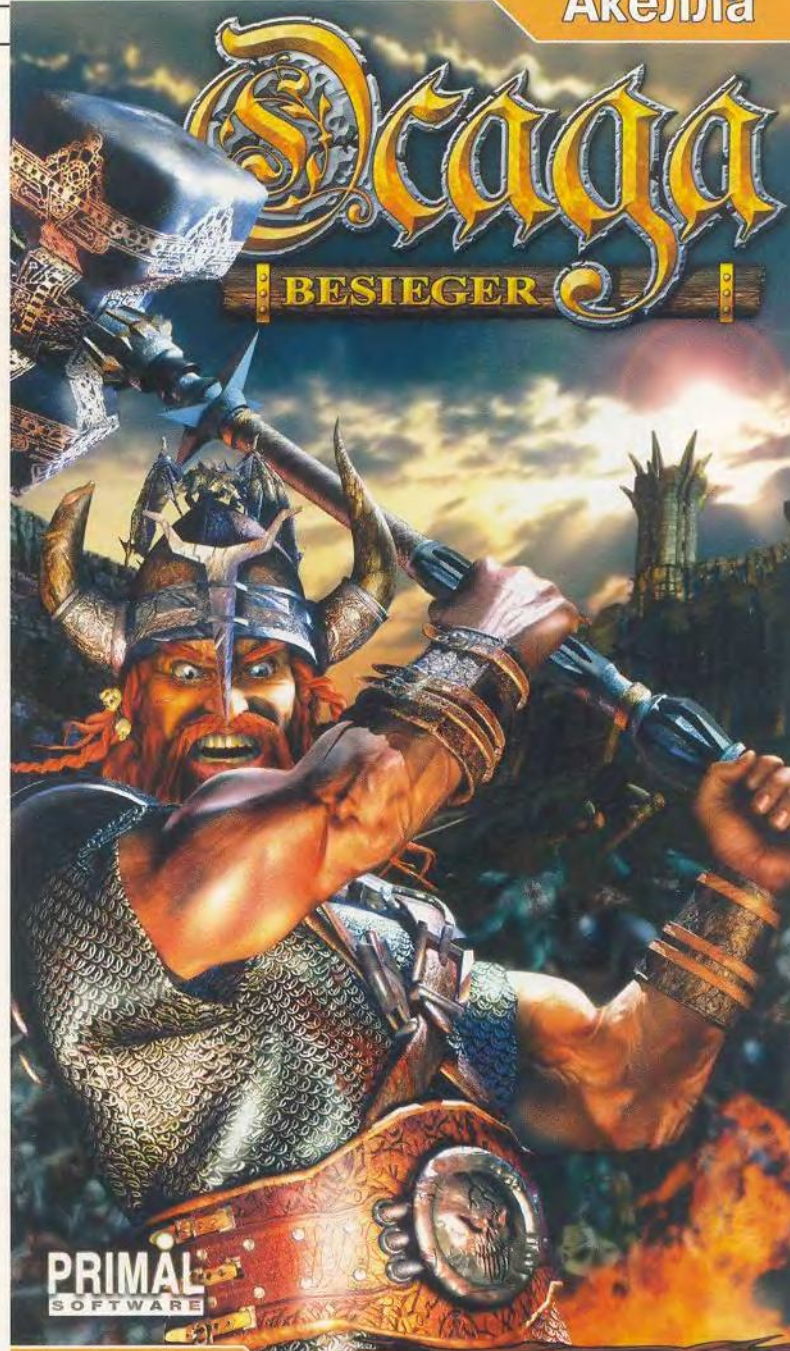
Тактический спецназ-сим Full Spectrum Warrior выйдет на PC только в сентябре 2004 года.

По словам небезызвестного Криса Тейлора, студия Gas Powered Games вовсю работает над продолжением Total Annihilation — самой первой "трехмерной" RTS.

Midway Games планирует портировать на PC экшен-ужастик The Suffering.

Team17 Software ведет работу над очередной игрой серии Worms.

Игру "Альфа-антитеррор" от "МиСТ ленд — ЮГ" на территории России будет издавать компания "Руссобит-М". ▶



pc cdrom

Тиран пытается захватить власть над миролюбивыми народами викингов и киммерийцев, и остановить его можешь только ты и твой соратник. Готовьте осадные машины, тараны, башни, стройте летающие корабли - «Осада» от создателей «Глаз Дракона» обещает быть интересной!



- ◆ Улучшенный Direct3D-движок "Глаз дракона", роскошная графика, полсотни миссий, колоссальные карты
- ◆ Геймплей с упором на взятие и штурм городов с крепостями
- ◆ Поддержка сетевой игры до 16 игроков с разнообразными режимами

www.akella.com

© 2003 "Akella"

© 2003 "Primal Software"

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095)363-4614 тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua





Даешь новые интерфейсы!

ИНТЕРЕСНОСТИ



Трепещут клавиатуры! Жалобно пищат мышки! Испуганно вздрагивают оснащенные обратной связью джойстики! Возможно, уже совсем скоро все они будут задвинуты в самые отдаленные ящики геймерских столов — ибо создатели компьютерных игр уже вовсю ведут разработку новых манипуляторов. Вот, скажем, компания **Konami** готовится удивить нас игрой **LifeLine** — обычным экшеном про “крутую тетку, но не Лару Крофт”, который отличается от всех прочих подобных игрищ тем, что в него встроена мощная система распознавания речи, которая позволит игрокам контролировать все действия главной героини при помощи голоса. Разработчики заявляют, что игра узнает аж 5000 слов (что почти в сто восемьдесят раз больше словарного запаса знаменитой Элочки Людоедки!). Следует также отметить, что речевые технологии, помимо Konami, планируют использовать и другие разработчики — так, достоверно известно, что в **Unreal Tournament 2004** будет возможность управлять ботами с помощью голоса.

Не менее впечатляюще выглядит и продемонстрированная на московской КРИ-2004 (вы все еще не читали наш репортаж? Бегом в раздел “Из первых рук!”) технология **DreamSpace** от отечественной компании **Gaijin Entertainment**. Благодаря ей любой владелец подключенной к компьютеру камеры сможет управлять игрой с помощью телодвижений — например, контролировать полет дракона с помощью простого наклона рук. Более того — в ближайшем будущем разработчики планируют дополнить **DreamSpace** системой распознавания речи.

На данный момент создатели **DreamSpace** заняты поиском компании, готовой профинансировать доработку проекта, так что в ближайшем обозримом будущем у нас с вами вряд ли получится полетать на драконе, “танцуя” перед монитором. А вот оснащенные функцией распознавания речи **LifeLine** и **Unreal Tournament 2004** появятся в продаже уже в самое ближайшее время. ▀

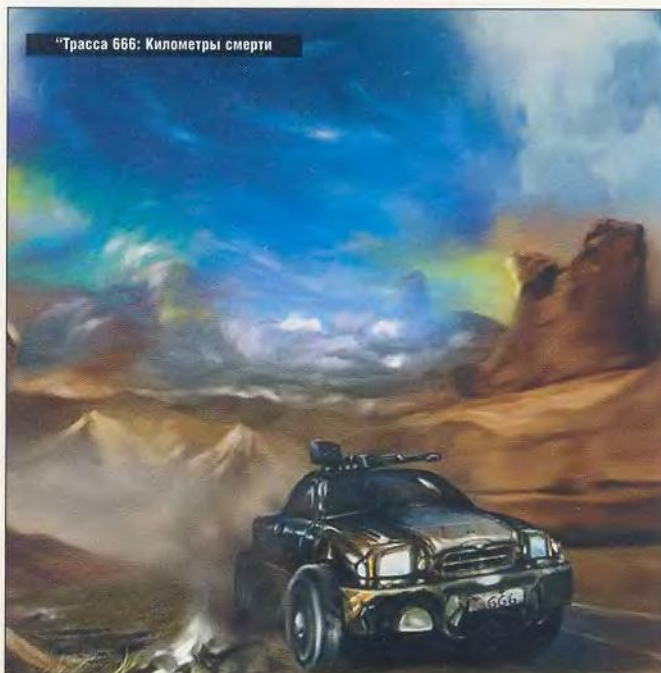
Дорога с заветным номером

АНОНСЫ

Молодая отечественная компания **Psycho Craft Studio**, в которую вошли представители таких контор, как “**МиСТ лэнд**” и **Revolt Games**, выбрала, пожалуй, самую грамотную для новичков стратегию глобального “выхода” на рынок. Они не обещают каких-либо геймплейных откровений, не замахиваются на грандов мирового игростроения, а делают простую игру, которая в то же самое время относится к достаточно редкому на PC жанру — классической аркаде.

Сюжет выходящей в мае игры “**Трасса 666: Километры смерти**” перенесет нас в недалекое будущее, в котором ученые наконец-то изобрели давно технологию перемещения в параллельные миры. Один из открытых миров оказался очень похож на нашу родную Землю, пережившую некий глобальный катаклизм. Ответственность за исследование мира по какому-то странному стечению обстоятельств возложили на волонтеров — авантюристов-автомобилистов. Одним из них предстоит стать игроку.

“Трасса 666: Километры смерти” представляет собой классическую аркаду “с видом сверху”. Мы колесим на машине по разоренной планете, сражаемся с врагами, выполняем задания работодателей и ищем редкие артефакты. В промежутках между миссиями на заработанные деньги позволяет модернизировать свое транспортное средство и устанавливать на него новое оружие. ▀



В погоне за оборотнем

АНОНСЫ



Wehrwolf — именно так назывался сверхсекретный немецкий бункер под Винницей, в котором размещалась ставка самого Гитлера. Название этого бункера в переводе звучит зловеще — “оборотень”. Впрочем, и против оборотней есть свое проверенное средство. Знакомьтесь: спецотряд “Победители”, состоящий сплошь из профессионалов военного дела. Именно им предстоит десантироваться под Винницей и проникнуть в бункер **Wehrwolf**...

Стать членом этого знаменитого отряда вы сможете уже в начале 2005 года, когда на прилавках магазинов появится экшен **Wehrwolf**, который сейчас разрабатывается украинской компанией **Electronic Paradise**. Проект обещает порадовать очень интересной концепцией геймплея — вместо миссий на отдельных картах в игре будет один большой “уровень”, подробно моделирующий бункер **Wehrwolf** и окружающий его район. Подобный подход сулит нелинейный геймплей, когда игрок сможет сам получать задания и выбирать, в какой последовательности их выполнять.

Из других особенностей игры следует отметить очень высокий уровень достоверности — разработчики привлекли к проекту консультантов-историков, сами перелопатили множество архивных документов, а кроме того, закупили настоящие образцы оружия и экипировки 40-х годов. ▀

Закрития и переезды

СОБЫТИЯ



Офис EA в Редвуд Шорз

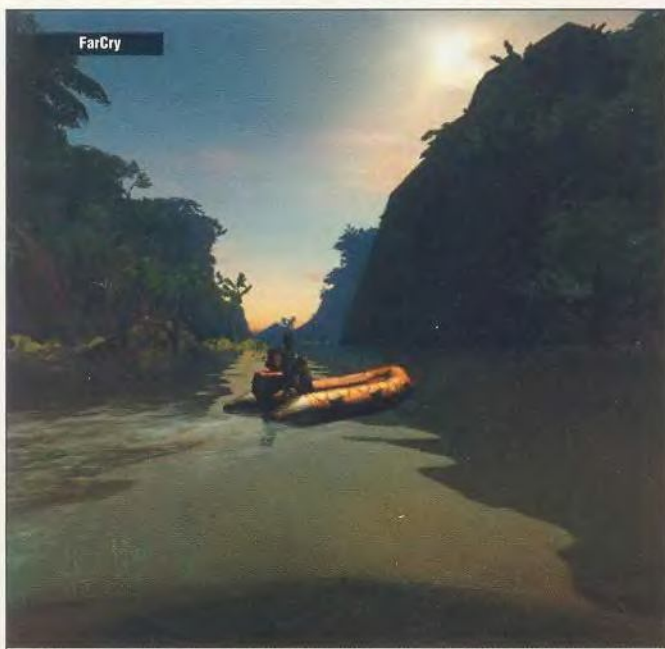
Держитесь крепче: **Electronic Arts** проводит мощнейшую перетряску кадров. Движение на индустриальных фронтах началось со страшной для всех игроков вести о закрытии компании **Origin Systems**, знаменитой игросериалами **Ultima**, **Wing Commander** и целым сонмищем других интересных проектов. Похороны знаменитой конторы запланированы уже на конец апреля. Горе от закрытия легендарной студии скрашивает только то, что сие событие, скорее всего, никак не отразится на судьбе новой онлайн-ролевой RPG во вселенной **Ultima** — **Ultima X: Odyssey**, разработка которой стремительно приближается к финалу.

Следует отметить, что опыт, накопленный в **Origin**, скорее всего, не пропадет даром. Сотрудникам компании уже предложили двинуть в сторону Лос-Анджелеса, где EA методично сосредотачивает своих разработчиков. Некоторое время назад подобная судьба уже постигла работников неизвестной **Westwood**.

Также волна переездов затронула еще одну компанию — **Maxis**. Главным специалистом по разведению виртуальных людей и строительству виртуальных городов предстоит перебраться в новый офис в Редвуд Шорз, находящийся неподалеку от штаб-квартиры самой EA. ▀

Crytek'овцы идут на "свидание"

СКАНДАЛЫ



FarCry

Постоянные читатели нашего "Меридиана" уже знают, что около двух месяцев назад в офис разработчиков **FarCry** — немецкой компании **Crytek** — с криками "Хэнде хох!" ворвались немецкие полиция и устроили проверку на наличие в компьютерах компании нелегального программного обеспечения. Не так давно стали известны подробности о развитии сего инцидента. Надо сказать, что они весьма неприятны для **Crytek**, — похоже, сотрудникам немецкой компании предстоит "свидание" с девушкой по имени Фемида. На разбирательстве в гражданском суде настаивают участники Альянса производителей офисного программного обеспечения Германии. И если доказательства, которые они предоставят, окажутся убедительными, то суд вряд ли ограничится назидательным покачиванием головы и фразой "воровать — нехорошо". Наказание может быть очень и очень строгим. Возможно также, все эти разбирательства напрямую скажутся на дате выхода **FarCry**. ▀

ЖАННА Д'АРК

WARS & WARRIORS: JOAN OF ARC



ENLIGHT

pc cd-rom

«Жанна д'Арк» — игра от создателя **Capitalism** и **Seven Kingdoms** — предоставит вам уникальную возможность поучаствовать в эпических сражениях на полях Франции XIV века. Что ждет Жанну? Триумф или бесславное поражение? Ответ зависит от вашей пронырливости, таланта стратега, командующего, воина, умения избегать хитроумных ловушек и снаряжать своих солдат лучше вражеских.



- Уникальная смесь жанров. Action, RPG, стратегия — три в одном!
- Игра легендарного Тревоора Чана, создателя одних из лучших стратегических игр в мире.
- Штурмы замков, командование постоянно растущей в численности армией и славное освобождение Орлеана, Парижа, да и всей Франции от английских захватчиков.

www.akella.com

© 2004 "Akella"

© 2004 "Enlight Software"

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095)363-4614 тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua





Проводите его в зал славы!

ЛЮДИ

Питер Мулинье, легендарный любитель отделять черное от белого, а добро — от зла, похоже, начинает стремительно обрывать различными почетными титулами. Так, еще осенью прошлого года за заслуги в разработке игр Пит был признан почетным доктором университета с труднопознаваемым названием "Абертей Данди". И вот теперь, спустя всего каких-то несколько месяцев, наступило время для новой награды: отныне Питера каждый день будут окружать такие легендарные личности, как, например, Джон Кармак или Сид Мейер. Они всегда будут вместе, всегда будут рядом... в "Зале славы Академии интерактивных искусств и наук".

Остается только надеяться, что пелена званий и наград не скроет от нас того самого Питера, которого мы привыкли видеть, — Питера-разработчика, демиурга гениальных игр. ▶



ПЕРСОНАЖ МЕСЯЦА

Новое слово в бомбостроении

GameBoy Advance



Персонажем этого месяца становится самый обычный американский парнишка, учащийся Ливингстонской неполной средней школы. По причине того, что злые полисмены отказались раскрывать настоящее имя нашего персонажа, назовем его, скажем, **товарищ Бомбочкин**. С помощью подручных инструментов Бомбочкин изготовил бомбу из... приставки **GameBoy Advanced!** 19 февраля он принес свое изобретение в школу — похвастаться друзьям. Но местные последователи Павлика Морозова — ученики, состоящие в добровольной организации "Борцы с криминалом", — немедленно настучали на юного пиротехника "куда надо". Прибывшие полицейские тут же эвакуировали учащихся школы, экспроприировали взрывное устройство и проводили г-на Бомбочкина в участок. Теперь родителям нашего героя придется уплатить внушительный штраф, а самому ему, скорее всего, грозит добрая порция отцовского ремня и множество познавательных бесед с полицейским психологом. ▶

Кино и игры — дружба навеки!

КИНО

Похоже, уже в самом ближайшем будущем у геймеров и киноманов появится новая проблема — они начнут путать фильмы с играми и наоборот. Судите сами: количество новостей о экранизациях и "игроизациях" растет как на дрожжах. Так, появились слухи о том, что уже совсем скоро начнется съемка третьей части "Расхитительницы гробниц" с великолепной Ларой Крофт (сиречь Анжелиной Джоли) в главной роли.

Следом за главным виртуальным секс-символом на экраны, возможно, отправятся и герои других игр, права на которые принадлежат Eidos, — в компании всерьез подумывают об экранизации таких проектов, как **Deus Ex**, **Thief** и **Fear Effect**.

От Eidos не отстают и другие — так, немецкий режиссер **Уве Болл**, на чьем счету такие трэш-фильмы "по мотивам компьютерных игр", как **The House of the Dead** и грядущий **Alone in the Dark**, уже заявил о намерениях заняться экранизацией еще толком не выпущенной игры **FarCry**. В фильме, съемки которого начнутся в следующем году, будут затронуты события не только первой части игры, но и ее продолжения, которое, кстати, официально еще не анонсировано.

Не менее активно ведут себя и товарищи, занимающиеся обратным процессом — созданием игр по мотивам фильмов. Так, в недрах британского отделения **Electronic Arts** всюю идут эксперименты по скрещиванию виртуальной женщины с не менее виртуальной кошкой. Если разработчики не перепутают цифровые ДНК, то родившееся в итоге существо станет главной героиней игры **Catwoman**, которая создается по мотивам одноименного фильма. Появление игры и кино запланировано на 30 июля сего года.

Ну и последнее: компания **TKO Software** сейчас всюю работает над экшеном по мотивам фильма **Sahara**. Изнывать от жажды в пустыне, параллельно спасая мир от очередной катастрофы, нам предстоит в конце этого года, когда все это обезвоженное добро будет предоставлено на суд общественности. ▶



ДАТЫ ВЫХОДА ИГР

Апрель

Train Simulator 2	1
Singles — Flirt Up Your Life	2
Restricted Area	2
Painkiller	12
True Crime: Streets of LA	14
Lords of the Realm III	14
Ultima X: Odyssey	14
Colin McRae Rally 04	15
The Fall: Last Days of Gaya	20
Syberia II	30

Май

Ground Control II: Operation Exodus	10
TOCA Race Driver 2	10
Joint Operations — 14	
Thief: Deadly Shadows	14
Soldier: Secret Wars	15
Dungeon Siege II	16

Июнь

Men of Valor: Vietnam	14
Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth	14
Shadow Ops: Red Mercury	20
DRIV3R	22
The Sims 2	30
Half-Life 2	30

Африканский излом

АНОНСЫ

Рай потерялся в Африке. Он бродит где-то неподалеку от озера Танганьика, распугивая своими жалостливыми криками обитающих на его берегах банту. Никто не хочет искать рай... Никто, кроме главной героини квеста **Lost Paradise** — молодой дочери престарелого диктатора, которая путешествует по Африке вместе с ручным леопардом, которого просто необходимо доставить на Килиманджаро. По дороге к знаменитому вулкану наша красавица знакомится с необычными традициями и порядками знойного континента, разгадывает загадки и, вполне может быть, ищет дорогу в свой потерянный рай.

За разработку **Lost Paradise** отвечает основанная самим **Бенуа Сокалем** (автором и главидеологом **Syberia**, **Syberia 2**) студия **White Bird Production**. Релиз проекта запланирован на середину 2005 года, ну а технические подробности, равно как и имя издателя, пока не разглашаются. ▶



Lost Paradise



ОТ РЕДАКТОРА

Всем привет!

Бывают времена, когда не до лишних слов — настолько много событий происходит. Таким оказался для "Игромании" прошедший месяц, главным событием которого стала КРИ 2004. Команда нашего журнала не могла остаться в стороне от такого поистине исторического события. Мы не просто пассивно созерцали происходившее, но и запечатлели все, что видели и слышали, на пленку, а потом сделали эксклюзивный видеорепортаж. Тот, кто увидел этот ролик, обоснованно может считать, что прожил жизнь не зря.

Теперь о более привычном, но не менее важном. Раздел "Драйвера", который в прошлом месяце вернулся на CD и временно обитал на первом CD в разделе "Софтверный набор", с этого номера получает постоянную прописку на втором CD и на DVD в качестве самостоятельного раздела.

Далее. Всякому геймеру ведомо, что киберспорт в нашей стране набирает обороты — все больше и крупнее турниры, все чаще российские игроки участвуют в международных чемпионатах. Наш журнал пристально следит за этим процессом, и не удивительно, что вместе с самим киберспортом развивается и соответствующий раздел на диске. Развился он уже до такой степени, что мы решили сделать отдельный раздел "Киберспорт". Отныне ролики, реплеи и демки, сделанные на самых громких чемпионатах, ждут вас в этом разделе.

Помимо этих, самых насущных, разделов, вы найдете на наших дисках множество других интересных демок и роликов, которыми оказался столь богат прошедший месяц. Немалый интерес, как всегда, представляют темы компактв и DVD, а также традиционная огромная "Игровая зона" и полезные патчи к самым популярным играм.

Напоминаем, что все ваши претензии, идеи и просто душевные отклики денно и нощно готов принять наш ящик cdmania@igromania.ru. Удачи!

Степан Чечулин, редактор CD и DVD.



РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

Нашим издательским домом выпускается крупнейший в России профессиональный журнал руководств и прохождений — "ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ". Спустя два месяца после выхода очередного его номера все руководства и прохождения (но не экспертные советы мастеров и не материалы других рубрик) публикуются на CD и DVD "Игромании", а также на сайтах www.igromania.ru и www.iki.ru.

На нынешних CD и DVD вас ждут руко-

водства и прохождения из февральского номера "Лучших компьютерных игр" (с Deus Ex на обложке).

Руководства и прохождения: "Петька 4: День независимости" ■ XIII ■ Broken Sword: The Sleeping Dragon ■ Lords of EverQuest ■ Lord of the Rings: The Return of the King ■ Lord of the Rings: War of the Ring ■ Need for Speed: Underground ■ Yager.

Руководства: "Сфера" ■ Harry Potter: Quidditch World Cup ■ Magic the Gathering: Battlegrounds ■ Prince of Persia: The Sands of Time ■ Star Wars: Knights of the Old Republic ■ Warlords IV: Heroes of Etheria.

Как обычно, напоминаем, что материалы публикуются на игроманских дисках в частично урезанной версии. А именно: мы не ставим различные мелкие изображения, которые были по тексту, и всякое прочее по мелочи.

На CD/DVD МАЙСКОГО и ИЮНЬСКОГО номеров "Игромании" ожидаются материалы, которые будут предоставлены соответственно мартовским и апрельским номерами журнала "Лучшие компьютерные игры" (на их обложках, которые вы видите рядом, — Deus Ex: Invisible War и Lineage 2).

Лучшие компьютерные игры" №3, март

Руководства и прохождения: Battle Mages ■ Beyond Good & Evil ■ Deus Ex: Invisible War ■ Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark ■ Star Wars: Knights of the Old Republic ■ Uru: Ages Beyond Myst ■ X2: The Threat.



Руководства: Armed & Dangerous ■ Dead to Rights ■ Hidden & Dangerous 2.

Лучшие компьютерные игры" №4, апрель
Руководства и прохождения: Journey to the Center of the Earth ■ Legacy of Kain: Defiance ■ Onimusha Warlords ■ Vietcong: Fist Alpha.

Руководства: Lineage II: The Chaotic Chronicle ■ Lock On: Modern Air Combat ■ Pax Romana ■ Victoria.

Прохождение: Tom Clancy's Splinter Cell — Mission Pack.

Помимо того, в спецрубрике "СОВЕТЫ МАСТЕРОВ" апрельского номера "ЛКИ" читайте статьи экспертов по компьютерным играм: "Операция Silent Storm. Маленькие секреты большой игры" ■ "Commandos 3: Destination Berlin. Теоретический курс диверсанта" ■ "Starcraft: BroodWar. Остров сокровищ" ■ "Counter-Strike. Подвиг террориста" ■ "Fallout 2. Постыдающее оружие" ■ "Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark. Искусство превращения" ■ "Герои Меча и Магии IV. Магический коктейль" ■ "Age of Mythology. Тайны земли египетской" ■ "Warcraft III: The Frozen Throne. Продолжаем продолжать".

Материалы рубрики "Советы мастеров" не печатаются в "Игромании" и являются собственным уникальным достоянием "ЛКИ".

Руководства и прохождения публикуются: 1) в журнале "Лучшие компьютерные игры", первично и в полном варианте (со всей графикой и с таблицами на страницах) 2) на CD и DVD "Игромании" в технически упрощенном варианте спустя 1—2 месяца после публикации в "ЛКИ" 3) на сайтах www.igromania.ru и www.iki.ru спустя 1—2 месяца после публикации в "ЛКИ".

Материалы являются собственностью нашего издательского дома и не могут быть опубликованы где-либо без нашего письменного разрешения.



ИГРОВАЯ ЗОНА

Для читательских работ:
gamezone@igromania.ru

Советы, что поместить в "Игровую зону": cdmania@igromania.ru

№1. Блицкриг

CD + DVD Предлагаем вашему вниманию девять увлекательных карт и одну интересную главу.

1. На карте "Бегство из Берлина" игроку придется спешно выбираться из полуразрушенного Берлина. Задача карты "Генерал Стенли" — освободить из плена военачальника, именем которого названа карта. "Долгий путь" — это действительно долгое и кропотливое освобождение территории от фашистов. Сюжет карты "Елка для верховного" необычен — придется искать новогоднюю елку для верховного главнокомандующего. Название "Оборона Ленинграда" говорит само за себя — речь идет о героической защите северной столицы. На карте "Операция "Фрюлингсвинд" нужно захватить горный

перевал и небольшой городок. Карта "Руины" дает возможность повоевать в разоренных войной городах. "Угол Баркмана" — это уже и не карта, а настоящая модификация, которая меняет окраску танка "Пантера" и составляет на поле боя подбитую технику. Подробности читайте на диске. Карта "Удар с флангов" — это ничтожный клочок земли, который не так-то просто отстоять.

2. Глава "Вахта на Рейне" состоит из пяти миссий оборонительного, наступательного и диверсионного характера.

№2. Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения

Одиннадцать лучших новых дополнений для одного из самых реалистичных авиасимуляторов.

1. Две интереснейшие кампании. Молодой пилот штурмовика попадает в самую гущу боев за остров Крым — кампания **Crimea 43**. Время проведения кампании "Разведчик" — июль — декабрь 1941 года. Задачи — разведка в самых опасных и труднодоступных местах.

2. Девять симпатичных шкурок самолетов. Среди них — копии подлинных боевых машин, выдуманные скины, а также один вариант медицинского самолета.

№3. Age of Empires II: The Conquerors

Vlad Dracula — потрясающая RPG на движке игры. Подлинная история легендарного кровопийцы графа Влада Дракулы. Рассказ о том, как суровые обстоятельства личной жизни превращают приличного человека в упыря. Три свежих кампании. Отечественная кампания "Атлантида" с чисто русским юмором расскажет о том, откуда взялись на седьмом континенте атланты и почему Атлантида затонула. В **Coldnights: The Dark Path** вы познакомитесь с простым деревенским паренком Эксаром, который осуществил давнюю мечту — отправился в Великое Путешествие, — и узнаете, что из этого вышло. И, наконец, кампания **Unfinished Tales of Middle-Earth**, которая подробно повествует о тех событиях из жизни Средиземья, которые лишь слегка затронул Джон Рональд Руэл Толкин в эпопее "Властелин колец". Плюс — **Taj Mahal Mod** небольшая модификация, которая добавляет в Age of Empires II легендарный индийский дворец Тадж-Махал со всеми его великолепными башенками и куполами.

ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Рубрика "CD-мания" содержит краткую информацию обо всем, что находится на **мартовских** компакт-дисках и на DVD-диске "Игромания". На самих CD и DVD содержатся развернутые описания, детальные инструкции по установке и скриншоты.

Компакты и DVD базируются на уникальном движке, обладают оригинальным интерфейсом, который каждый месяц изменяется, содержат вступительные видеоролики и подборку игровой музыки.

Поддерживается печать текста на принтер и сохранение в форматах rtf и txt. Поддерживается возможность просмотра всех картинок на компакт-диске в режиме слайд-шоу.

Для всех, кто хочет посоветовать, что интересно можно поместить на CD и DVD, круглосуточно действует ящик **CDMANIA@igromania.ru**. Особенно будем рады советам о том, что вы хотели бы увидеть в "Игровой зоне".

№4. Age of Mythology

Две отличные кампании — **Hero Chronicles: Dark Uprising** и **The Gates Shall Open**. Модификация **Mercenary Mod**, которая делает ваших наемников бессмертными. Четыре отличных сценария, которые ценители Age of Mythology признали лучшими за последнее время.

№5. Battlefield 1942

1. Отменная модификация **Bullet Time**, которая дает возможность включить режим замедления времени, как в знаменитой игре **Max Payne**.

2. Модификация **Dogfight Mod** вносит множество изменений в геймплей, начиная от сокращения времени захвата точек на карте всего до 20 секунд и заканчивая увеличением дальности обзора на 50%. Кроме того, модификация дает невероятную возможность легко сбивать вражеские самолеты меткими выстрелами из обычного Colt 1911.

3. Набор превосходно сделанных скинов бойцов армии союзников и солдат фюрера.

4. Пять замечательных карт, на которых можно устроить напряженные сражения, — **Ultra Test Map**, **The Lake**, **Omaha Beach Dog Green Sector**, **Frontline** и **Cherbourg**.

№6. Civilization III

1. 11 свежих дополнений для знаменитой исторической эпопеи. **APC** заменяет внешний вид БМП. **Bombard Cannon** — это новый юнит-пушкарь. **Broad Swordsman** добавляет новую модель солдата, которой вы можете заменить любого юнита. **Indian Musketeer** — новый юнит "Индийский стрелок". **Irrigation Desert** делает пустыню более привлекательной внешне. **Irrigation Plains** изменяет внешний вид эффекта ирригации. **Nuetral Buildings** заменяет внешний вид всех объектов: шахт, фортов, аэропортов и так далее. **Plains Cacti** добавляет новые виды растений, которые серьезно преобразуют ландшафт, делая его более живописным. Последняя версия отменной графической модификации **Snoopies Terrain V3 Xtra Green** полностью изменяет графику Civilization III. **Steppe Tundra** изменяет внешний вид тундры; для полноты картины модификация **Tundra Forest** изменяет внешний вид лесов, которые растут вокруг тундры. Подборка из 10 новых карт самых разных стран и континентов мира — Африки, Евразии, Италии, Японии, Центральной Америки, Ближнего Востока и других.

№7. Delta Force: Black Hawk Down

15 лучших карт, вышедших за последнее время, — **Under Siege**, **Stealing Sasha**, **Romeo I**, **Rescue**, **Pinned Down**, **Mountain Watch**, **Black Hawk Down**, 3 части **The Death Castles**, **Sabotage Mission 3**, **Mapmakers Reference 1**, **Apatche Point**, **Battlefield** и **Last Stand**. Все карты поместились как на CD, так и на DVD.

№8. Diablo II: Lord of Destruction

1. Три отменные модификации для бессмертной RPG от Blizzard. **Tides of the War** добавляет в игру 20 новых монстров,



Системные требования CD и DVD

Системные требования: P200, 128Mb RAM, современный CD-привод (для пользования DVD-диском, соответственно, необходим современный DVD-привод), Windows 98, DirectX 8.0 и старше.



Что где находится

РАЗДЕЛЫ ПЕРВОГО CD: "Демоблок/Темы", "Патчи", "Трейнеры", "По журналу", "Руководства и прохождения", "Софтверный набор", "Драйвера", "ИнфоБлок".

РАЗДЕЛЫ ВТОРОГО CD: "Игровая зона", которая состоит из трех основных частей, а также разделы "Демоблок/Темы", "DeathZone", "Игровой десктоп", "Веселости".

РАЗДЕЛЫ DVD: все рубрики двух компакт-дисков плюс "Темы DVD" и "Интересности".



GlobalMania

В разделе "Софтверный набор"/"Игроманский стандарт" находится поисковая база данных по игроманским компактам под названием **GlobalMania**. В ней же — огромная база кодов к играм, насчитывающая более 800 позиций.

несколько новых видов оружия, брони и заклинаний. **Hell on the Earth** — разносторонняя модификация, которая не только предлагает игрокам новый сюжет, но и добавляет новых монстров, оружие, броню и заклинания. **Sanctuary in Chaos** полностью изменяет способности персонажей. В игре появится множество магических предметов, новые кольца, талисманы, руны, драгоценности, камни, оригинальные комбинации **Horadric Cube**, а также новые NPC, наемники, пятьдесят новых монстров и несколько квестов. В комплекте к модификациям — исключительно полезная программа **Lord of Destruction Dll Files**, с помощью которой их и надо устанавливать.

№9. FIFA Football 2004

Три новых лица — **Дэвид Бекхэм**, **Оливер Кан** и **Тьерри Анри**. Шесть архивов, в каждом из которых два, три, а то и больше вариантов мяча. Новые флаги сборной Португалии, мадридского "Реала" и Английской премьер-лиги. Новая форма для сборной Белоруссии, "Ювентуса", киевского "Динамо", сборной Голландии и сборной Португалии. А также все программы, необходимые для установки дополнений.

№10. Grand Theft Auto: Vice City

Вся подборка полностью находится на CD и на DVD.

1. **Enhanced Police** заменяет полицейский автомобиль на ночной, а копам выдает новую, более правдоподобную форму.

2. **Firetruck** делает модель пожарной машины более эффектной за счет добавления нескольких мелких деталей.

3. **Hotel** изменяет цветовую гамму дизайна гостиничного номера в отеле Ocean Beach, а также украшает стены несколькими плакатами.

4. **McDonalds** превращает разбросанные по всему городу безымянные пиццерии в знаковые всему миру "Макдоналдсы".

Условные обозначения

Все, что находится на CD и DVD, в "CD-Мании" помечено кружками разного цвета:

- то, что находится на CD и на DVD.
- то, что находится только на DVD.
- то, что частично находится на CD и полностью на DVD.

5. **North Point Mod** заменяет витрины некоторых магазинов и закусок торгового центра North Point Mall существующими в действительности — McDonalds, Pizza Hut, Burger King, магазин одежды Gap.

6. **Realistic tyre treads** делает покрышки более похожими на настоящие. Вдобавок с такой резиной машину меньше заносит.

7. **Ships Ahoy** добавляет в порт Vice City краны и новые корабли, в том числе подводную лодку.

8. **Shopcart** превращает мотороллер Faggio в тележку из супермаркета. Источник энергии, за счет которой тележка движется, остается загадкой.

9. **Street racer billboard** расставляет по всему городу рекламные щиты, посвященные пропаганде уличных гонок.

10. **Subway restaurant** превращает забегаловку напротив полицейского участка Little Haiti в ресторанчик одной из американских сетей быстрого питания.

11. **Two Bridges** добавляет в игру два моста — на севере и на юге города.

12. **VCF** превращает автосалон Sunshine Autos в фирменный центр компании Ford — с соответствующей символикой, рекламой, флажками и прочими дополнениями.

13. **Weapons name mod** добавляет названия видов оружия на картинки с их изображением.

№11. Half-Life

Семь отменных дополнений для легендарного 3D-экшена, в который и по сей день играют миллионы геймеров во всем мире.

CD+DVD 1. Время действия **Dark Star** — 2066 год. Миром правят высокие технологии, а ученые бороздят космос в поисках новых форм жизни. Запутанный и чрезвычайно увлекательный сюжет, обилие ярких выразительных заставок, а также множество новых монстров и нового оружия.

DVD 2. Герой дополнения **Krypton** — правительственный агент, которому поручено секретное задание. Интригующий сюжет, огромное число новых монстров и активно используемые скрипты делают это дополнение настоящим фильмом.

CD+DVD 3. Огромное дополнение **Todesangst**, герой которого, доктор Джек Невел, продолжает эксперимент, начатый когда-то Фрименом. Итог опытов — очередная катастрофа, после которой остается только поскорей уносить ноги из проклятой лаборатории Black Mesa. Крутой сюжет, 17 новых карт, новые монстры, звуки и NPC делают Todesangst одним из лучших дополнений для Half-Life.

CD+DVD 4. Дополнение **Tokami** с очень сложным заданием — спасти группу ученых.

CD+DVD 5. **The Way Is Clear 2** — продолжение **The Way Is Clear**, которое мы выкладывали на предыдущих CD и DVD. Пытаясь разыскать отца, Ден оказывается на секретной военной базе в Конго. Через некоторое время Ден узнает, что военные не в состоянии держать под контролем портал в параллельное измерение, открытый некогда Фрименом, и что если портал не закрыть, монстры захватят Землю. Как раз закрытие портала и является целью этого захватывающего, но весьма сложного дополнения.

CD+DVD 6. Небольшое дополнение **Unholy**, сделанное нашими соотечественниками, состоит из четырех карт. Сюжета никакого нет. Нужно одну за другой очистить все карты от врагов — на том игра и закончится.

DVD 7. Интересное дополнение **Vengeance** из Франции. Все тексты на французском. Дополнение прекрасное: новые модели персонажей, техники и, конечно, собственные, замечательно проработанные уровни.

№12. Heroes of Might and Magic IV

CD+DVD Вашему вниманию предлагаются 14 красивых карт: 3x3, Angels are Back, BattleStar WoW, Black Flag!, Burn'em, Draconic, Harry Potter: Rise of Darkness, Lords of Velsharion, Mediterranean, Phoenix Islands, Pirates Utopia 4, Poker for HoMM IV, Sunken Empires, The Last Chance, Who are You?, а также две кампании — Robin Hood и A Wind of Thorns.

№13. Mafia: City of Lost Heaven (Мафия)

CD+DVD Подборка из 19 отличных машин. Самые интересные среди них — отечественный пожарный "Урал", современная модель Alfa147Gta, футуристический Robot и шикарная Subaru Impreza.

INSPIRE™

© 2003 Creative Technology Ltd. Все права защищены. Логотип Creative является зарегистрированным товарным знаком или зарегистрированной торговой маркой Creative Technology Ltd. или ее дочерних компаний. Все прочие торговые марки и названия продуктов являются торговыми марками или зарегистрированными торговыми марками их соответствующих владельцев.



ВЫСОКИЕ

СРЕДНИЕ

...САМЫЕ ЛУЧШИЕ

2 всегда лучше, чем 1

С новыми колонками Creative Inspire T ваш персональный компьютер обретет неслыханную ранее глубину и четкость звучания. Уникальные двухполосные колонки со встроенным высокочастотным динамиком воспроизводят качественный звук с отличным балансом "высоких" и "средних" — все гениальное просто! Посмотреть весь модельный ряд акустических систем Creative различных форматов, от 2.1 до 7.1 можно по адресу: <http://ru.europe.creative.com>

Creative Labs Sp. z o.o.
Poland, 02-708 Warsaw, ul. Bzowa 21, e-mail: info@creative.pl
Служба технической поддержки:
тел.: +353 1 8066967, e-mail: support@europe.creative.com
Дистрибьюторы:
Алион, тел.: +7 095 727 1818 • Белый Ветер, тел.: +7 095 730 3030
Citilink, тел.: +7 095 744 0333 • Евклид, тел.: +7 812 102 4300
ELKO, тел.: +7 095 234 2845 • ЗНСТ, тел.: +7 095 728 4060
ЛИЗАРД, тел.: +7 095 780 3266
RSI, тел.: +7 095 907 1101



Get
CREATIVE

ПЕРВАЯ ТЕМА КОМПАКТА

CD+DVD

Deus Ex 2: Community Texture Pack

Никто не станет спорить с тем, что графика Deus Ex 2 в целом весьма продвинутая, но детализация персонажей — слабая, текстуры размытые, есть и другие графические огрехи. Группа энтузиастов из Германии взялась исправить недостатки и выпустила в свет модификацию Community Texture Pack. Как явствует из названия, модификация заменяет все текстуры более качественными и высокодетализированными. Одежда персонажей становится гораздо более прорисованной, а главный герой игры облачается в стильную черную форму, щеголяет недельной небритостью и жутким шрамом на щеке. Текстуры оружия также изменились. Теперь все стволы выглядят гораздо симпатичнее, а вспышки выстре-

лов — ярче. Модификация не затрагивает ни сюжет, ни геймплей, но в результате всех перечисленных изменений игра становится настолько лучше, что хочется пройти ее еще раз.

**№14. Max Payne 2: The Fall of Max Payne**

CD+DVD 1. **Aged Heroes** делает основных героев игры значительно старше. Их нелегкая жизнь делает такие метаморфозы вполне естественными.

CD+DVD 2. **Juicy** по праву может носить титул «самого кровавого мода для Max Payne 2». Кровь течет, струится, брызжет и растекается по земле обширными лужами.

CD+DVD 3. **Night Fever** превращает героя игры в короля рок-н-ролла Элвиса Пресли. Облаченный в белый плащ, бессмертный Элвис под аккомпанемент собственной музыки борется с преступностью в отдельно взятом американском городе.

CD+DVD 4. **Pained Action** — одна из лучших модификаций, которые изменяют игру внешне. Новые вспышки выстрелов, красивые траектории полета пуль, более натуральная кровь.

DVD 5. **Pipboy** — стильный мод, который вносит множество изменений как во внешний вид игры, так и в ее основные пе-



ременные. Особого внимания заслуживает авиационный пулемет, стрелять из которого — одно удовольствие.

DVD 6. **Sam Lake** превращает Макса в Сэма Лейка из первой части игры.

№15. Neverwinter Nights: Hordes of Underdark

CD+DVD **A Course of a Young Hero** — это арены, на которых можно опробовать только что придуманного персонажа в битвах с всяческими монстрами. В каждой арене-лабиринте, независимо от уровня персонажа, найдется множество достойных противников. Все тексты — на русском языке. **Alternate Combat Animations** улучшает анимацию обращения персонажей с оружием в мирное время и в бою. Кроме того, стиль владения одним и тем же оружием будет разным у представителей различных рас в зависимости от физических особенностей расы. **Cradle of Cold** — это типичный модуль, сюжет которого заключается в спасении деревни и получении за это денег и экспы. Врагов много — и все злые. Нелинейность сюжета и возможность выбрать вариант, который более всего подходит вашему стилю игры, делает модуль интересным. Умеренные размеры — залог того, что вы не устанете от многочисленных сражений **Cradle of Cold**. **Elegia Eternum** — это перевод одного из лучших модулей для Neverwinter Nights на русский язык. Потрясающая атмосфера оригинала держит игрока в напряжении от начала до самого конца, а качественный перевод дает воз-

можность тем, кто недостаточно хорошо владеет английским, в полной мере насладиться игрой. **Four Planes** — это Diablo на движке Neverwinter Nights. Множество врагов, магических вещей, денег и экспы — типичный набор «мясного» hack'n'slash-модуля. В **The Cave of Songs** упор сделан на тайное проникновение в темное подземелье с целью изъять оттуда некоторые материальные ценности. Причем персонаж-вор — не обязателен.

№16. Operation Flashpoint

CD+DVD 1. Подборка из 8 видов разномастной боевой техники, начиная от новой модели БТР и заканчивая противотанковыми пушками AT-7. Кроме того — три отменные модификации: **Water Textures 1** и **Water Textures 2**, которые делают более красивыми воду и небо, и **Retextured Islands**, которая полностью изменяет внешний вид всех островов.

CD+DVD 2. С новыми миссиями в этом месяце негусто, поэтому мы предлагаем вашему вниманию только одну сингловую миссию — «Чистый воздух». Сюжет повествует о том, как советские войска снова пытаются захватить Малден. Вы играете за бойца армии СССР, и в вашу задачу входит уничтожение в одиночку целого полчища американских военных. Миссия очень сложная.

№17. Postal 2

CD+DVD Восемь замечательных карт, две интересных модификации и одно симпатичное меню.

1. Карта **Alex Dark's Apartment** — это просторный дом в четыре этажа, на каждом из которых царят хаос и насилие. Об игре Mafia напомним карта **Don Salieri House**. Если вы хотите залить ночной клуб кровью продвинутой молодежи — выберите карту **Night life 2**. Карта **Tenemental** даст редкую возможность уничтожить не желающих выселяться обитателей дома, который подготовлен к сносу. Лидер подборки — карта **Underworld**, которая изображает уголок американского города. Простенькая миссия **Underground Pileup** перенесет игрока в туннель, в котором произошла авария. Прогуляйтесь по улицам небольшого американского города на карте **Yasiki**. Карта **Yoshinoya** — это отданное вам на растерзание американское кафе.

2. Модификация **Bullet Time** добавляет в игру хорошо известный эффект замедленного времени — Bullet-time. Отличная модификация **Nukes With Sounds** заменяет стандартный взрыв ракеты ядерным и усиливает разрыв гранаты.

3. Новое, очень кровавое главное меню **New Menu Screen**.

№18. Rainbow Six 3: Raven Shield

CD+DVD Восемь карт для этого спецназовского симулятора — **de_dust**, **Draggg**, **Kill House**, **Mappack Terra 1**, **nMaambush**, **Operation Krakatoa**, **RS CHALET**, **Village Snow**.

Условные обозначения

Все, что находится на CD и DVD, в «CD-Мании» помечено кружками разного цвета:

— то, что находится на CD и на DVD.

— то, что находится только на DVD.

— то, что частично находится на CD и полностью на DVD.

№19. Rise of Nations

CD + DVD Нечасто появляются новые карты и сценарии для этой весьма неординарной стратегии. Тем радостнее, что за последние несколько месяцев свет увидели 12 новых сценариев, которые мы с радостью предлагаем нашим читателям. Это **RON Indian, India-Pakistan Kargil War, WW2 Campagna di Russia, Napoleon 2, Uber Resources, CWmp3, Israel vs. Palastine, Ancient Civilizations, Equal Opportunity, la Drang Valley, Desert Storm 1991, World War 2 и World War One.**

№20. Serious Sam: Second Encounter (Крутой Сэм: Второе пришествие)

CD + DVD 1. Шесть великолепных карт. **Ancient Empire** — это внутренняя часть мексиканской пирамиды. **Alpine Mists** пригласит Сэма побродить с винтарем наперевес по заснеженным Альпам. Самая большая и подробная карта из этой подборки — **Back To Luxor** — выполнена в виде шумного и пестрого арабского города. Огромные арены и бодрящее изобилие монстров — это карта **Mintaka**. Карта **The Forgotten Place** перенесет игрока к древним пирамидам Египта. Придется попотеть в поисках выхода из запутанного лабиринта **The Mysterious Beyond**. Симпатичная модель **Bad Ass Sam** переодевает Сэма во все черное. Модификация **Christmas Mod v1.0** превращает "Крутого Сэма" в потешную новогоднюю игру. Модификация **Serious arcade** выполнена в виде старой доброй аркады с видом сверху. Новая пушка **Beretta** заменит старые пистолеты Сэма.

№21. Starcraft: BroodWar

CD + DVD Подборка из 13 новых отличных карт, а также увлекательная кампания **Shifters**, которая состоит из 9 эпизодов. Кампания обладает хорошо продуманным сюжетом и выполнена на высоком техническом уровне. Ввиду ее внушительного размера мы поместили ее только на DVD.

№22. The Elder Scrolls III: Morrowind

CD + DVD Три плагина, которые наделяют героя способностью говорить. Два отличных квеста — **Lord of the Rings Quest** и **Suranunderworld**. А также восемь новых зданий, три новых плагина с дополнительными предметами, две новых расы — **PlayableArgonian-Skeleton** и **Thuringwethilrace** — и еще несколько изменений.

№23. The Sims

CD + DVD В подборке вы найдете великое множество новых предметов, которыми с радостью украсите домик своего любимого сима. Кроме того, ваших симов ждет несколько новых коллекций одежды и skins мужских и женских персонажей.

№24. UFO: Aftermath

CD + DVD Несколько новых модификаций — **Camera Mod, Camouflage, Fod, Music Mod, Nuker, Saw, UFO: Ammo**. А также полезная программа для **Alpine**.

№25. Warcraft III: The Frozen Throne

CD + DVD Четыре новых кампании: **Lich Campaign, Rise of The Sheep, The Death Sheep** и **Thross**, — а также 20 новых одиночных карт.

БОНУСЫ "ИГРОВОЙ ЗОНЫ"



Бонус №1: Chariots of War — модификация

Модификация, которая добавляет римских юнитов из игры **Legion**.

Бонус №2: Quake — карта

Очень необычный бонус — новая карта для первого **Quake**. Карта отличается интересным дизайном и подходит как для синглплеера, так и для мультиплеера.

Бонус №3: Warcraft III — две официальные карты

Blizzard не устает радовать поклонников **Warcraft III**, регулярно выпуская в свет новые карты. На этот раз вас ждут две свежие карты — **Hearthglenn Hills** и **Heart to Heart**.

интернет-центр

140 компьютеров

Постоянно проводятся турниры по CS, WCIII TFT, StarCraft, UT 2003, Diablo и другим играм

Продвинутый клуб для профессиональных игроков

Новейшие видеокарты ASUS FX 5900
Профессиональные мониторы
фирмы PУAMA (1024x768 120 Hz)

Неограниченный трафик
Уютный бар на 50 мест

vik@web

www.vikaweb.ru

Москва, ст. метро ВДНХ, ул. 1-ая Останкинская, 57
тел. 283-85-56

от
25
руб./час

WWW.PROGAMER.RU

ВСЕ НОВОСТИ ИГРОВОГО МИРА



РАБОТЫ ЧИТАТЕЛЕЙ "ИГРОМАНИИ"

CD+DVD Ознакомьтесь с работами, а также узнать условия приема читательских работ вы можете, посетив раздел "Игровая зона/Работы читателей "Игромании" на втором компактe и/или на DVD. Для нашего общего удобства приводим краткий перечень того, что вы можете там найти. Свои работы отправляйте на адрес gamezone@igromania.ru

В это раз все читательские работы без проблем разместились не только на DVD, но на CD.

Игровые дополнения

Mafia

Две новые модели машин — римейк знаменитого "Жука" и огромный джип. Прислал Vlad KA.

The Elder Scrolls: Morrowind

Плагин The New Weapon добавляет в игру три новых вида оружия, которые разработчики придумали, но в игру не вставили. Авторы: Rache AKA Кононец Сергей и Niagara AKA Петр Пичугин.

GTA: Vice City

1. Две русские машины — КамАЗ и медицинский "Уазик". Автор: Dimon.

2. Скин, который превращает главного героя в стильного байкера, сделал читатель с ником Unforgiven.

Warcraft III

Сценарий для двух игроков в жанре RPG — множество диалогов, скриптовых сцен, и все это великолепие — на хорошем русском. Прислал kiss_a.

Игры и программы

Программа Paint Master

С помощью этой программы можно создавать собственные варианты раскраски автомобилей в GTA: Vice City. Прислал Александр Ступник.

Paradise Book

Гвоздь раздела — полная энциклопедия игры "Код доступа: РАЙ". Здесь есть все: описание оружия и врагов, прохождения, собранные на разных сайтах (в том числе и на нашем), и даже ссылки на мод архангела Гавриила — для тех, кто пропустил "Манию", в которой мы его выкладывали. Автор: Raven.ru.

Программа Clock

Самые настоящие часы-будильник, которые можно завести, заказав любую выбранную мелодию. Автор: Кадин Владимир.

Игра Kolobok

Римейк старого доброго Расман'а — вместо желтого шарика по лабиринту катается друг нашего детства Колобок. Прислал Тишутин Илья АКА M@ @ @ LP.

Игра "Мясоповал"

Смесь "Солдата" с первыми "Червяками" — простенький шутер с безумным количеством кровищи. Автор: Сидоренко Александр АКА G A M E R.

Обои

Две подборки обоев от читателей с никами DLMEphisto и Virtual.

Игровой десктоп

Подборка иконок из Max Payne 2 и обояна на тему этой же игры. Автор: Дмитрий Иванов.



ВЕСЕЛОСТИ

CD+DVD Balltris

Симпатичный вариант цветного тетриса. Особо стоит отметить весьма неплохое графическое исполнение игры, а также превосходную музыку, играть под которую очень весело.

CD+DVD Blackhawk Striker

Отменная стрелялка, в которой нам предстоит управлять вертолетом и безжалостно уничтожать орды вражеской техники. Отличная графика, неплохие звуки и музыка.

CD+DVD Bongo Boogie

В этой игре вам предстоит взять под свой контроль обезьянку и, подбрасывая кокосовые орехи, разбить все подвешенные в воздухе ящики, из которых выпадут бананы. Неплохая музыка и забавная графика прилагаются.

CD+DVD Chebo Man

Забава в стиле известной серии игр про водопроводчика Марио. Ходим по уровню, собираем монетки, преодолеваем коварные пропасти и разбираемся с противниками, прыгая им на голову. Весело и просто.

CD+DVD Cue Master Gold

Красивый бильярд, отличающийся неплохой графикой и весьма сильным AI компьютерного противника.

CD+DVD Digiby's Donuts

В этой игре вам предстоит ловко подхватывать пончики и стремительно, но аккуратно укладывать их на полочки, успевая рассортировать по цветам. Еще одна вариация на тему цветного тетриса с отличной графикой и увлекательным геймплеем.

DVD Flatspace

Неплохая игрушка, что-то вроде космической RPG. Управляя маленьким корабликом, бороздим просторы вселенной, изучая звездные системы. Кроме полетов, предстоит сражения с врагами.

DVD Gold Miner Joe

Забавная игра, в которой вы будете шахтером, который собирает в шахте золотые слитки, попутно уничтожая всех врагов.

DVD Notrium

В виде безымянного аборигена ходим по острову и безжалостно истребляем встречаемых тварей, которые в изобилии населяют остров. С какого перепоя наш герой вышел на тропу войны и чем ему досадили монстры, не сообщается, да это и не важно. Главное — играть интересно.

DVD Orbital

Надобно, управляя пушкой, всеми силами уничтожать агрессивных пришельцев, а также взрывать метеориты, которые так и норовят грохнуться на вашу планету и разнести ее к чертям собачьим.

DVD Platypus

Замечательная космическая стрелялка. Отличается от прочих игр такого жанра великолепной "пластилиновой" графикой, которая делает игру особенно выразительной. Другие достоинства Platypus — веселая музыка и увлекательный геймплей.

DVD SpongeBob Squarepants Collapse

Веселая игра, в которой нужно за рекордно короткое время взорвать как можно больше цветных квадратиков. Забавная графика и веселая музыка.



ВТОРАЯ ТЕМА КОМПАКТА

Мафия: 70s Mod

Говорят, что мафия бессмертна. Однако и у бессмертных бывает молодость, зрелость и бесконечная старость. Тридцатые годы прошлого столетия, Чикаго, автоматы Томпсона, сухой закон, бутлегеры — золотая пора малолетства мафии, окруженная романтической атмосферой риска. Illusion Softworks создала модификацию, посвященную суровой зрелости итальянской мафии 70-х, когда недели не проходило без убийства неугодного донам правительственного чиновника.

70s Mod — дополнительное подтверждение тому, что от перемены слагаемых сумма изменяется не так уж и сильно. Все изменения — внешние. Большая часть машин — к сожалению, не все — заменена современными. На смену автоматам Томпсона пришли "Узи", рекламные щиты заpestри новыми текстами. Прежними остались атмосфера игры, геймплей и, конечно же, музыка — трудно представить лучшие композиции для такой игры.



Условные обозначения

Все, что находится на CD и DVD, в "CD-Мании" помечено кружками разного цвета:

— то, что находится на CD и на DVD.

— то, что находится только на DVD.

— то, что частично находится на CD и полностью на DVD.

ТРЕТЬЯ ТЕМА КОМПАКТА

CD+DVD

Max Payne: True Matrix

Невероятно, но факт: спустя несколько месяцев после выхода игры Max Payne 2 темой компакта стала модификация для первого Max Payne. Мод полностью меняет привычный мир Макса. Главный герой игры теперь уже не Макс, а Нео, облаченный в плащ и темные очки. Вместо наглых бандитов и хулиганов против Макса-Нео выступают подлые полицейские, растражированный во множестве копий агент Смит и прочая "матричная" шушера. Модификация изменяет уровни на самые выразительные сцены из "Матрицы", вроде знаменитой разборки в штаб-квартире агентов. Для полноты картины модификация добавляет в Max Payne новые стволы, среди которых — MP5, шестиствольный пулемет и так далее. Но что там оружие! В обличье Нео Макс запросто может идти в рукопашную — теперь он владеет кун-фу и способен наподдать всем гадам не только руками, но и ногами.



Музыкальное сопровождение построено на мотивах, звучавших в "Матрице". Изменен даже Bullet Time — добавлены новые эффекты, такие же следы от пуль, как в "Матрице". В общем, данная модификация придется по душе всем, кто еще играет в первого Max Payne и души не чает в культовом фильме "Матрица".



DVD SquareOff Gold

Головоломка, в которой нужно выстраивать замысловатые фигурки из квадратиков одного цвета.

DVD SUAVE

Очень славная игра, цель которой — с помощью танка неопределенной модели разнести в пух и прах многочисленных противников. Незамысловато, но увлекательно, плюс — на редкость хорошая для такой простой игры 3D-графика.

DVD Superstar Chefs

Симпатичная игра с простым геймплеем. Веселый шеф-повар бежит по уровням и собирает заманчивые призы вроде фруктов и драгоценных камней. С противниками, которые так и норовят отправить в мир иной нашего вполне безобидного героя, он легко разделяется, прыгая им на головы. Яркая графика и веселая музыка прилагается.

DVD Zuma

Очередная вариация на тему цветного тетриса. Отличается исключительно затягивающим геймплеем и красочной графикой. Кроме того, игрушка может похвастаться превосходной музыкой.

CD+DVD ИГРОВОЙ ДЕСКТОП



Прошел месяц — и снова на CD и DVD вас ждут самые красивые обои, лучшие скины для Winamp и Windows Media Player, а также отличные темы

для Windows XP и, разумеется, превосходные скринсейверы. В общем, полный набор для всех, кто жаждет разнообразить и украсить свой рабочий стол.



DEATHZONE

Подробные описания всего, что помещено в DeathZone, можно найти в журнале на страницах "Deathmatch" и, конечно же, в расширенном варианте — на CD и DVD.

Call of Duty

1. Модификация Heat of Battle.
2. Шесть новых карт — Farm2, Firefight (T)DM, Kiel, Mittenwald, Streetwar и v2_ver2.

Quake III Arena

1. Шесть карт — Doom 2 Map 01, Lanaholics, Metal Meat, Patibuh's Lair, The Evil Face и 69.

2. Четыре модели игроков — Alien, Johnny Bravo, Marge, Rabbit.

Jedi Knight II:

Jedi Outcast

Восемь карт — Anchorhead, Bushido, Facing Worlds, Jedi Archive, Coruscant Promenade, Shower Room Access, Temple of Two Orders и Uprising.

Counter-Strike

Модификация Black Hawk Down, а также восемь новых карт — cs_militia2k, cs_pacific, cs_sovjet, de_alps, de_crgo, de_escher, de_torabora и fy_rambohulk.



ДЕМОБЛОК

Предлагаем вашему вниманию лучшие демо-версии и ролики из тех, что вышли за прошедший месяц. Любителям 3D-экшенов будет особенно интересно поиграть в демку Painkiller, а ценителям квестов истинное удовольствие доставит демо-версия увлекательного квеста Syberia 2. Самые интересные ролики — это Lord of the Ring: Battle of Middle-Earth и Driver 3. Впрочем, в остальных демо-версиях и роликах каждый найдет что-то интересное и необычное.

Напоминаем, что итоговый доступный объем CD и DVD становится известен уже после того, как журнал ушел в печать, а значит, вполне может быть, что на дисках будут и те демо-версии и ролики, которые здесь не прописаны. Так что держите ухо востро и внимательно изучайте диски. Как знать, может быть, там вас ждет демо-версия какого-нибудь Half-Life 2 или DOOM III, которые вышли за день до сдачи дисков.

Демо-версии
Colin McRae Rally 04

Демо-версия одного из лучших автосимуляторов, который уже вышел на консолях и совсем скоро доберется до PC. Новая часть серии Colin McRae Rally отличается прекрасной графикой и превосходной моделью повреждений автомобилей. Отличная игра, которая придется по душе всем любителям автосимуляторов.

Conan

Демо-версия замечательного экшена, который совсем недавно поступил в продажу. Как следует из названия, главный герой игры — знаменитый Конан, герой множества книг, нескольких фильмов и одного сериала. Геймплей игры прост: состоит он в хождении по уровням и разрубании на части многочисленных врагов. Конан владеет множеством комбо-ударов, благодаря которым шинкование противников становится веселым, неумтомительным занятием. Графика и анимация игры вполне качественные, в чем несложно убедиться, поиграв в демку.

GangLand

Демо-версия еще одной игры, в которой уже не впервые обыгрываются события из жизни мафии. Геймплей очень на-

Условные обозначения

Все, что находится на CD и DVD, в "CD-Мании" помечено кружками разного цвета:

CD — то, что находится на CD и на DVD.

DVD — то, что находится только на DVD.

CD+DVD — то, что частично находится на CD и полностью на DVD.



поминает GTA — получив от босса задание, отправляемся его выполнять. Разнообразные поручения традиционны для игр такой тематики: выбить деньги из особо упрямого бизнесмена, вызволить из лап полиции подельников, разгромить торговую точку конкурентов и тому подобное. Для каждого из этих мероприятий найдется подходящее оружие, начиная от обычных бейсбольных бит и заканчивая автоматами и гранатами. Так что веселье обеспечено.

Nitro Family

CD+DVD Демо-версия очень неплохого 3D-экшена Nitro Family. Геймплей игры сделан в традициях таких игр, как Serious Sam и DOOM: готовьтесь к безбашенным сражениям и самому настоящему "мясу". Враги прут изо всех щелей — только успевая отстреливаться. Арсенал средств убийства супостатов способен порадовать самых притязательных геймеров. Тут вам и гранатомет, и неперенный шотган, и пулеметы, и еще куча убойного хлама.

Painkiller



CD+DVD Кто бы мог подумать, что молодая команда разработчиков People Can Fly способна сочинить по-настоящему интересную игру, которая в техническом плане способна потягаться с такими именитыми конкурентами, как Far Cry? Подробный обзор Painkiller можно прочитать в рубрике "В разработке", а затем поставить демку и лично убедиться в том, что очень скоро появится игра, за которой мы наверняка проведем не одну бессонную ночь.

Syberia 2

CD+DVD Демо-версия давно ожидаемого продолжения одного из лучших квестов — Syberia. Увлекательный сюжет новой части игры продолжает историю, рассказанную в первой части. Выразительная графика, прекрасная анимация, красивые пейзажи и потрясающая музыка ждут нас в Syberia 2. Чтобы убедиться в этом, нужно всего лишь поставить демку, и сразу станет ясно, что в скором времени мы получим отличный квест, на который смело можно потратить не один день жизни.

Ролики



Космические рейнджеры 2. Доминаторы

DVD Двухминутный ролик начальной заставки грядущего продолжения "Космических рейнджеров".

Bad Boys 2

DVD Видеоролик, который в красках демонстрирует геймплей игры Bad Boys 2.

Battlefield: Vietnam

DVD Видео очередной части серии Battlefield — Battlefield: Vietnam.

Driver 3

CD+DVD Отмененный видеоролик, который демонстрирует игровой процесс долгожданного продолжения Driver.

Knight of the Temple: Infernal Crusade

DVD Ролик, который показывает геймплей весьма неплохого экшена Knight of the Temple: Infernal Crusade.

The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth

DVD Превосходный ролик, который во всей красе показывает, что нас ждет в новой стратегии от EA, разработка которой идет полным ходом.

Men of Valor

CD+DVD Тема войны во Вьетнаме воистину неисчерпаема. Ролик демонстрирует геймплей неплохого экшена Men of Valor. Снова джунгли, снова ватаги злобных узкоглазых и верная M16 в руках.

Shell Shock

CD+DVD Еще одна версия незабываемой войны с вьетконговцами. Непроходимые джунгли, которые нужно пройти, и тема непобедимых врагов, которых нужно победить. Ролик дает неплохое представление о красотах геймплея игры Shell Shock.

Splinter Cell: Pandora Tomorrow

DVD Ubisoft продолжает исправно радовать общественность видеороликами грядущей игры про Сэма Фишера. Нынешний ролик во всей красе раскрывает подробности мультиплеерных сражений Splinter Cell: Pandora Tomorrow.

World of Warcraft

DVD Видеоролик, который частично дает представление о том, что ждет нас в World of Warcraft. Правда, зрелище несколько монотонное, так как практически весь ролик посвящен полетам на грифоне.



ПАТЧИ И ТРЕЙНЕРЫ

Само по себе действие, конечно, захватывающее. Однако хотелось бы получить более конкретное представление о том, что ждет нас в грядущей игре.

Патчи

Традиционная подборка наиболее актуальных патчей для лучших игр.

Облако и ветер 2

Версия: 1 Рейтинг: 2/5

AquaNox 2. Откровение

Версия: 1 Рейтинг: 2/5

"Эра DVD" — в ИнфоБлоке

Две статьи "Эра DVD", которые в номерах 1 (76) 2004 и 2 (77) 2004 были опубликованы в разделе "Почта", отныне и навсегда найдутся на CD и DVD в рубрике "ИнфоБлок". Отправляйтесь туда и читайте.

Battlefield 1942

Версия: 1.6 Рейтинг: 5/5

Call of Duty

Версия: 1.3 Рейтинг: 3/5

DeusEx: Invisible War

Версия: 1.2 Рейтинг: 3/5

Gangland

Версия: 1.1 Рейтинг: 3/5

Homeworld 2

Версия: 1.1 Рейтинг: 4/5

Need For Speed: Underground

Версия: 4.0 Рейтинг: 3/5

Pax Romana

Версия: 1.01 Рейтинг: 4/5

Savage

Версия: 2.0 Рейтинг: 2/5

Star Wars: Knights of the Old Republic

Версия: 1.3 Рейтинг: 5/5

Street Legal Racing

Версия: 1.6 Рейтинг: 5/5

Tony Hawk's Pro Skater 4

Версия: 1 Рейтинг: 2/5

X2: The Threat

Версия: 1.2 Рейтинг: 3/5

Трейнеры

CD+DVD А ну, кому тренеры? Налетай!

Bad Boys 2 ■ Bongo Boogie, Chicago 1930
■ Deep Sea Tycoon ■ Drug Wars Underworld
■ Halloween ■ Halo: Combat Evolved ■
Railroad Pioneer ■ Storm Angel ■ Stronghold
■ Ultranium 2.

Подробное описание всех тренеров вы найдете на диске, зайдя в раздел "Тренеры". Новички в читерском деле там же смогут прочесть краткое объяснение, что такое тренеры и как ими пользоваться.

КИБЕРСПОРТ



1. Лучшие записи игр с ASUS Winter Cup 2004 в номинациях Counter-Strike, показательный матч по Counter-Strike женских команд, Warcraft III: The Frozen Throne, Quake III Arena 1v1 и Quake III Arena 4v4 (матч Россия (ASUSc58) vs. Белоруссия (Voodoo4)).

2. Записи игр с Arbalet CHG Cup в номинациях Counter-Strike, Warcraft III: The Frozen

Условные обозначения

Все, что находится на CD и DVD, в "CD-Мании" помечено кружками разного цвета:

CD+DVD — то, что находится на CD и на DVD.

DVD — то, что находится только на DVD.

CD — то, что частично находится на CD и полностью на DVD.

КРИ2004 — эксклюзивный видеорепортаж

Такого вы еще не видели! Впервые за свою историю журнал "Игромания" дает всем и каждому возможность увидеть уникальный видеорепортаж с КРИ 2004, снятый, смонтированный и озвученный нашими журналистами. Только в нашем фильме вы сможете увидеть интервью с легендами игровой индустрии Томом Холлом и Джоном Ромеро, а также узнать о самых интересных российских игровых проектах. Что там увидеть Париж и умереть! Увидеть наш ролик — и жить еще сто лет! Вот лозунг, достойный настоящих игроков. Подробную информацию, а также сам репортаж смотрите на CD и DVD.

Throne, Starcraft: BroodWar, Unreal Tournament 2003.

3. Реплеи с чемпионата Швеции по Warcraft III: The Frozen Throne.

4. Демки с турнира IONGamer's Quake III 1 vs. 1 Tournament.

ДРАЙВЕРЫ

Утилиты от MSI: Core Center, Fuzzy Logic 4, PC Alert 4 и 3D Turbo Experience

Компания MSI обновила фирменные утилиты для системных плат и видеокарт: Core Center (добавлена поддержка MS-7003 и MS-6758), Fuzzy Logic 4 (добавлена поддержка MS-7037) и 3D Turbo Experience (добавлена поддержка MS-8937 и MS-8936). Утилиты предназначены для тонкой настройки и диагностики материнских плат и видеокарт компании MSI (Fuzzy Logic и PC Alert не могут работать одновременно).

Новые утилиты поддерживают Windows 9x/ME/2000/XP.

Abit FlashMenu 1.33

Компания Abit выпустила новую версию утилиты FlashMenu. Программа позволяет переписать BIOS материнских плат, не выходя из Windows. В программе есть также опция поиска свежих версий прошивки в интернете.

FlashMenu поддерживает следующие материнские платы Abit: AT7, AT7-MAX2, BE7-G, IC7-MAX3, IC7-G, IC7, KD7, KD7-RAID, NF7, NF7-S, NF7-M, BD7, BD7-RAID, BE7-S, IS7, IS7-E, IS7-G, KD7-G, KD7-S, NF7, NF7-S V2.0, BD7-E, BG7, IS7-M, IS-10, KR7A, KR7A-RAID, NV7-133R, BD7II, BD7II-RAID, BG-71, IT7, IT7-MAX2, KR7A-133, KR7A-133R, SA7, BE7, BE7-RAID, BG7E, IT7-MAX2 V2.0, KX7-333, KX7-333R, SR7-8X, BH7, KT7A v1.3, KV7, KV8-MAX3, IC7-MAX3, VA-10, VI7, DiGiDice, AN7, AI7, VI7, VT7, IS7-V.

Genius Drivers 1.1

Компания Genius выпустила новые универсальные драйвера Genius Drivers 1.1 для своих джойстиков и рулей. Новые драйвера поддерживают Flight 2000 Digital F-23, Flight2000 F-23, MaxFighter F-31D, MaxFire Digital Force G-09D, MaxFire G-07, MaxFire G-08, Speed Wheel 2, Speed Wheel Force Feedback.

Genius Drivers 1.1 поддерживает Windows 9x/ME/NT 4.0/2000/XP.

Logitech MouseWare 9.79.1

Logitech обновила утилиту для своих мышек, выпустив ПО MouseWare 9.79.1. В настоящее время MouseWare не поддерживает Windows Server 2003. Программа не поддерживает мышки PS/2 под Windows XP и 2000.

MouseWare поддерживает Windows 9x/ME/2000/XP.

Logitech iTouch 2.20

Компания Logitech обновила ПО и для беспроводных клавиатур — iTouch. С помощью этой программы вы можете гибко настраивать дополнительные кнопки на вашей клавиатуре. В этой версии ПО был исправлен глюк: теперь при перезагрузке/выключении системы iTouch не тормозит этот процесс.

iTouch поддерживает Windows 9x/ME/2000/XP.

Программа iTouch поддерживает мультимедийное ПО: Windows CD Player, Windows Media Player до версии 9.x, MusicMatch от версии 4.x до 8.1, RealOne Player, Creative PlayCenter версий 1.5, 2.x и 3.0, Winamp 2.x и Winamp 3, Sonic CinePlayer версии 1.0 и 1.5, PowerDVD 3.0, 4.0 и 5.0, Intervideo WinDVD 2.x, 4.0 и 5.1, Quick Time 6.0 и 6.4, iTunes 4.1.

Также iTouch поддерживает браузеры America OnLine 5.0—9.0, Internet Explorer 4.0—6.0 SP1, NetScape 4.6—7.0, MSN Explorer, MSN 8 и Opera 6.03—6.05.

BTC M893/M893U/M893C V2.0.1-104AA MUL

Компания BTC выпустила новые драйвера для своих мышей M893/M893U/M893C. BTC M893/M893U/M893C V2.0.1-104AA MUL поддерживает ОС Windows 9x/ME/2000/XP.

iRiver iHP100 и iHP120 firmware 1.40

Производитель mp3-плееров компания iRiver обновила прошивки для своих плееров iHP100 и iHP120. Изменения следующие:

- новое отображение текста песен;
- введен режим обучения (Menu -> Mode -> Study);
- теперь плеер понимает все частоты дискретизации файлов ogg-формата;
- в списке отображаются форматы файлов в виде иконок;
- добавлена поддержка Unicode в Text Viewer и навигация в ПО Text Viewer;
- возобновлено проигрывание списка формата m3u.

Список исправлений:

- исправлена ошибка проигрывания 8 кГц mp3-файла;
- исправлена невозможность проигрывания файлов с атрибутом "скрытый"(hidden);
- исправлены "зависания" системы во время проигрывания некоторых файлов формата ogg;
- исправлено некорректное отображение текстового файла на японском языке, созданного с применением японской версии ОС;
- исправлено отображение ID3-тэгов, текст в которых введен как в UNICODE, так и в обычном коде;

— Исправлено некорректное отображение ID3-тэгов на языках Западной Европы, в которых содержатся знаки ударения или умляути;

— Исправлена невозможность работы с пультом ДУ, если основное устройство стоит в режиме Hold и нажата кнопка.

Intel Extreme Graphics 2 14.1

Компания Intel выпустила драйверы Extreme Graphics 2 для встроенного видео материнских плат, выполненных на базе чипсетов 830MG, 845G, 855GM, 845GL, 865G, 845GE, 852GM, 855GME, 845GV, 852GME. Количество исправлений просто поражает — их более 50! Если вы используете интегрированную графику, устанавливайте новые драйверы.

Новые драйвера поддерживают ОС Windows 2000/XP.



ПО ЖУРНАЛУ

Rulezz & Suxx

В нашей галерее сегодня собрана серия крайне разнообразных экспозиций. Во-первых — постапокалиптическая живопись: уличные зарисовки из отечественного киберпанк-эпика "Власть закона". Во-вторых — прямые фоторепортажи из горячих точек планеты: уникальные кадры вьетнамской войны из Vietcong — Fist Alpha и современные цифровые фото колумбийских разборок из Delta Force: Black Hawk Down. Любителям истории наверняка понравятся высокотехнологичные комиксы о житии "Жанны д'Арк", ну а фанаты спагетти-вестернов и незатейливой мультяшной графики определенно не должны пропустить скриншоты Fenimore Fillmore: The Westerner, отличного квеста про дикий-дикий Запад...

Игра месяца

Не проходите мимо! На компактах и на DVD вы найдете исчерпывающую информацию о нашем игровом хит-параде "Игра месяца". Вас ждут: подробное описание рубрики, полный список всех участников, правила участия в голосовании и множество другой, не менее полезной информации.

Мобильные игры Shopper

Утилита позволяет составлять в мобильном телефоне список необходимых покупок, распределяя их по категориям: "мясо", "овощи", "рыба", "бакалея" и так далее. Категории, разумеется, можно менять — не составит труда добавить к уже имеющимся, скажем, "прессу" или "консервы".

Metro Navigator

Metro Navigator — крохотная утилита, которая работает на всех телефонах с поддержкой J2ME, — совершила маленькую навигационную революцию в столице. Вы вводите начальную и конечную станции московского метро, после чего программа рассчитывает время в пути и минимальное количество пересадок.

Условные обозначения

Все, что находится на CD и DVD, в "CD-Мании" помечено кружками разного цвета:

- то, что находится на CD и на DVD.
- то, что находится только на DVD.
- то, что частично находится на CD и полностью на DVD.

CD + DVD ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ

Программы: Avant Browser, GreenBrowser, MyIE2, Slim Browser, Alcohol 120%, Daemon Tools, Paragon CD-ROM Emulator.

CD + DVD ИГРОМАНСКИЙ СТАНДАРТ

Антивирус Касперского, DirectX 9.0, DivX 5.1.1, WinRAR 3.30rus, GlobalMania, Magic Trainer Creator, Microsoft .NET, QuickTime 6.1, Winamp 5.0.2.

**РАЗДЕЛЫ НА DVD****Темы DVD****Первая тема DVD:****Dungeon Siege: Elemental**

Сходство между игрой, сделанной компанией Gas Powered Games, и Diablo, многим казалось несомненным. В том числе и группе энтузиастов Team Elemental, которая единым махом доказала всем сомневающимся, что Dungeon Siege и Diablo — близнецы-братья, создав Diablo на движке Dungeon Siege и назвав свое детище Elemental. Характерные столбики — один красный, другой синий, два окошечка для выбора ударов — под правую и левую кнопку мыши, слоты для зелий, дерево скиллов — это все тот же Diablo, получивший за счет движка Dungeon Siege третье измерение.

Предложенная вашему вниманию версия — это пока еще сырая "альфа", в которой еще не использована большая часть запланированных игровых идей. При знакомстве с проектом на ум все время приходят слова классика: "Через четыре года здесь будет город-сад". Потенциал идеи огромен, средства для его реализации у разработчиков, очевидно, есть, а потому единственная проблема — время. На сайте проекта каждый день появляются новые скриншоты, описания новых скиллов и прочее. Будем ждать — и если релиз полной версии проекта в обозримом будущем состоится, мы станем свидетелями рождения новой игры на старом движке — ребенка, который вполне может оказаться лучше родителя.

Вторая тема DVD:**Warcraft III: Wanderers of Sorceria**

Большая кампания в трех частях, которая повествует о войне маленького государства

Артесия с многочисленными врагами. В рассказанной автором истории участвует масса героев и множество рас. У страны есть правительство, заседания которого показаны в скриптовых роликах.

В основном игрок будет исследовать карты и вести беседы с жителями страны. Строительство баз и масштабные сражения канули в Лету. Герой с парой помощников, иногда несколько героев — вот и вся армия.

В кампании нет привычных для игрока рас. Используя оригинальные модели, автор создал "анимешные" гибриды.

Что несомненно удалось в этой кампании, так это новая музыка, которая поднимает боевой дух и придает бодрости и динамики. Задачу большинства миссий можно выразить в нескольких словах: "Дойди до поселения, найди там определенного субъекта и переговоры с ним". Вам, конечно, попытаются помешать неприятели, но их мало и они не слишком сильные. Правда, ближе к концу истории зада-



ния станут сложнее, появятся более крепкие враги и произойдут особо крупные сражения.

Особенно удались автору кампании дизайн и прорисовка карт, в некоторых из которых использованы оригинальные авторские идеи.

Кампания придется по вкусу в первую очередь любителям RPG. Уж они-то смогут вдоволь наговориться, посмотреть множество роликов на движке игры, от души почитать разные тексты и с наслаждением побродить по городам и весям Warcraft III: Wanderers of Sorceria.

ИНТЕРЕСНОСТИ

1. Официальный дополнительный уровень для демо-версии Far Cry.

2. Превосходная и очень оригинальная работа студии Fountainhead Entertainment, создавшей на движке Quake III отличный видеоролик о жизни — вы не поверите — цветка, известного в народе как "анютины глазки". В ролике использована масса технических, режиссерских и операторских находок.

3. Демо-версия весьма оригинальной игры под названием LifeLine, вышедшей из-под пера Konami Digital Entertainment. Нам предстоит управлять главной героиней игры, девушкой Рио, посредством голоса! Игра распознает 5000 слов и 100 фраз и совместима со всеми микрофонами или USB-устройствами.

4. Видео, которое показывает, как создавались ролики к World of Warcraft.

**ВСЯКОЕ РАЗНОЕ****ИНФОБЛОК****То, что есть всегда**

1. Информация о технической поддержке, инструкция по использованию Magic Trainer Creator и инструкция по установке файлов в "DeathZone".

2. Сводная таблица КОМПЬЮТЕРНЫХ КЛУБОВ РОССИИ и АНОНСЫ ЧЕМПИОНАТОВ. Информация о российских внекомпьютерных клубах.

3. Информация о работавших над CD и DVD, о музыке и о ролике на CD и DVD. В общем — всевозможная информация в ассортименте.

4. Небольшой, но содержательный "хелп" по CD и DVD, в котором описываются их возможности и способы их реализации.

5. Блок игроманских статей по MTG.

6. Две статьи "Эра DVD", опубликованные в номерах 1(76)2004 и 2(77)2004.

То, что есть только на этом CD и DVD

1. Целый мешок, доверху набитый рассказами наших талантливых читателей.

2. Статья "Вся правда о shareware", опубликованная в номере 3(78)2004.

3. Статья "J2ME: Практические занятия", в которой подробно рассказывается о том, что такое J2ME.

РАБОТА С CD И DVD НАПРЯМУЮ

В директории \DRAFT на первом CD и на DVD в формате rtf лежат исходники всех текстов, которые пошли на CD и DVD. Если вы предпочитаете работать напрямую или если вдруг оболочка у вас не запускается или глючит — ищите там подробности по инсталляции и вообще развернутые описания всего того, что находится на компактках и на DVD. Единственное, что в этом каталоге может отсутствовать, — это некоторые материалы "ИнфоБлока".

Подробности о том, как работать с CD и DVD напрямую, читайте в файле CDN1:\DRAFT\readme!.rtf или DVD:\DRAFT\readme!.rtf. Там же, если интересно, читайте о том, где на CD и DVD находятся сопроводительная музыка и вступительный ролик.

CD-МАНИЯ

Редактор рубрики "CD-мания", CD и DVD:

Степан Чечулин.

Программирование CD и DVD:

Денис Валеев.

Дизайн оболочки CD и DVD:

Илья 'J.B.' Галиев.

Над рубрикой "Игровая зона" работали:

Борис Васильев, Артем Волик, Антон Таран,

Андрей Калинин, Степан Чечулин,

Александр Цыплаков, Иван Рожнев.

Разбор вашего творчества: Артем Волик.

"Демо-версии", "Ролики" и "Патчи": Степан Чечулин.

"Трейнеры": Армен Есаулов.

"Софтверный набор": Олег Ставицкий.

"Драйвера": Николай Арсеньев.

Над рубрикой "По журналу" работали:

Алексей Кравчун, Матвей Кумби,

Николай Пегасов.

В подготовке CD и DVD принимала участие, как обычно, добрая половина редакции журнала "ИГРОМАНИЯ". Вторая половина оказывала моральную поддержку первой.

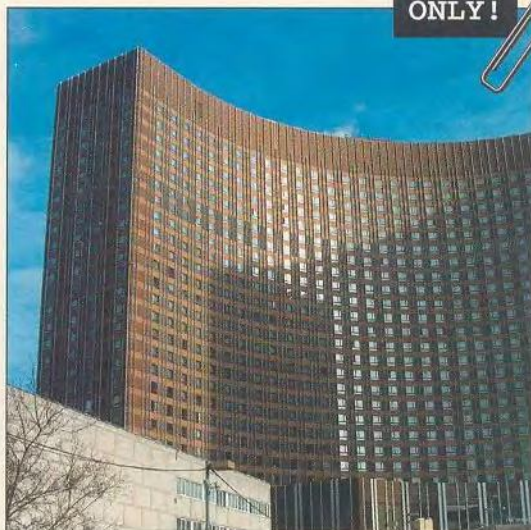


SECURITY FILE # 04/01/04(79)

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

EYES ONLY!

КРИ счастливых ВТОРАЯ КОНФЕРЕНЦИЯ РАЗРАБОТЧИКОВ ИГР: ДНЯ РЕПОРТАЖ С МЕСТА СОБЫТИЙ



20—22 февраля, Москва, гостиница “Космос”, вторая международная Конференция Разработчиков компьютерных Игр — или, попросту говоря, КРИ-2004. 1300 участников, 120 компаний-разработчиков, 77 семинаров и бесчисленное количество игр. За простыми цифрами и определениями скрывается событие без малого мирового масштаба.

Во второй раз активисты интернет-портала **DEV.DTF.RU** на три дня собрали всю отечественную игровую индустрию под одной крышей. На три дня “Космос” стал центром всей игровой общественности страны. Здесь на соседних креслах в лекционном зале сидели **Дмитрий Архипов** и **Сергей Орловский**, возле одного шведского стола расположились **Кранк** и **Антон Большаков**, по коридорам, о чем-то мирно беседуя, прохаживались **Джон Ромеро** (да-да, тот самый!) и **ст. о/у Гоблин** (и этот самый тоже!)...

Конечно же, приглашенные “селебрити” не просто так шатались по выставке, а проводили лекции и мастер-классы для других разработчиков. Правда, лекции иногда проходили с сюрпризами. Скажем, **Кранк** шокировал публику долгими рассуждениями “об идеальной игре”, и в конце концов сделал вывод, что идеальная игра выглядит так: “игрок сидит

перед монитором и видит на экране, как он сидит перед монитором и смотрит на экран”. Еще не все слушатели успели хлопнуть челюстями, как он добавил жару — выразился в том смысле, что игры, мол, вообще делать не надо... Не меньше удивил и заморский гость **Джон Ромеро**. На своей лекции на тему “как сделать успешный проект в жанре 3D-экшен” он посоветовал... лицензировать хороший движок. Других секретов создания успешного 3D-экшена не раскрыл, как ни пытали его слушатели. Впрочем, на таком масштабном мероприятии курьезы неизбежны; их, к счастью, было не так много. В остальном вторая КРИ оказалась вполне лояльна к психике посетителей, и большинство из них, вне сомнения, узнали для себя много полезного.

Больше всех полезного узнали, конечно, наши специальные корреспонденты. **Матвей Кумби** и **Олег Ставицкий**, матерый кинооператор **Антон Логвинов**, вездесущие фотокоры — **Виктор Бодров** и **Денис Валеев**, штатный шпион **Степан Чечулин** и даже сам **Олег Полянский**, который все дни конференции исполнял простую, но ответственную функцию главреда, круглосуточно дежурили в холле гостиницы. Они щелкали затворами фотоаппаратов, клацали кнопками диктофонов, скри-

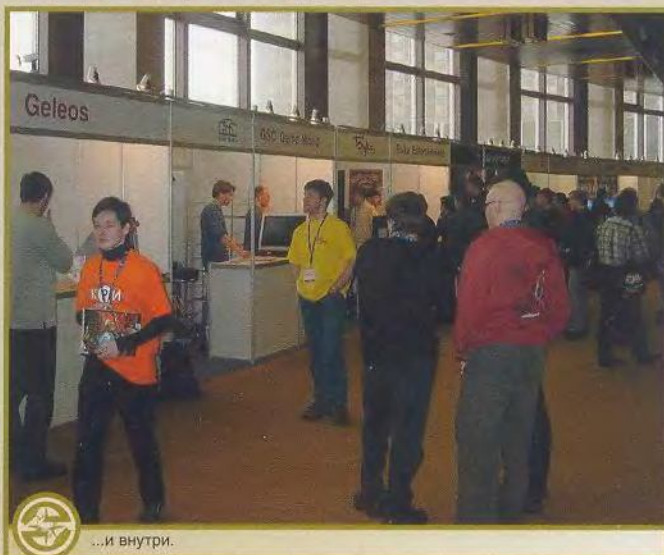
пели карандашами и ручками, распахивали по карманам визитки, здоровались со старыми знакомыми и хватали за рукава незнакомых...

Все самое интересное, что мы увидели, услышали и учуяли в течение этих трех дней — вы найдете ниже по течению материала. Вас ждет десять кратких, но ярких мини-репортажей о лучших проектах КРИ-2004, на большую часть которых еще никогда не ступала нога журналиста. Конечно, мы чисто физически не могли рассказать обо всем. За бортом пришлось оставить даже заочно обожаемые нами “Периметр” и **S.T.A.L.K.E.R.** Первый — по той простой причине, что нам банально нечего добавить к нашему подробнейшему рассказу в мартовской “Игромании”, а второй — потому как буквально на следующей неделе после сдачи номера мы собираемся... Впрочем, молчу, молчу — пусть майский выпуск “Из первых рук” станет для вас сюрпризом.

Сейчас же, когда расшифрованы диктофонные записи, оцифрованы киноплёнки, а мы стремительно набиваем на клавиатуре последние страницы этого материала, можно смело сказать: КРИ-2004 прошла великолепно!.. В чем вы сможете убедиться в самом ближайшем времени, изучив следующие десять страниц. ■



КРИ-2004 снаружи...



...и внутри.

выдавая пользователю подробную информацию о том, где и на какую линию ему надлежит пересестись.

Econometer

Программа содержит список наиболее популярных магазинов (который, разумеется, можно дополнять и изменять). После очередного похода (не забудьте сохранить чек!) вы выбираете из списка магазин, где совершались покупки, вводите тип и сумму приобретенного товара. Утилита позволяет запрашивать еженедельные и ежемесячные отчеты как по всему списку, так и по конкретным магазинам, а также строит графики.

Dictionary

Англо-русский словарь с базой данных в 28 389 слов! Предъявляет, правда, серьезные требования к объему памяти — размер программы составляет порядка 500 Кб.

MidnightOil livejournal client

Эта утилита — мечта всех, кто помешан на виртуальном дневнике **LiveJournal** (www.livejournal.com). Позволяет быстро и удобно обновлять свой дневник при помощи мобильного телефона. Вводите логин, пароль, заголовок послания и его тип (friends, public или private), после чего набираете текст и нажимаете **Send**.

J2ME Wireless Toolkit

Среда для разработки универсальных J2ME-утилит от компании **Sun** (www.sun.com).

Nokia Developer's Suite 2.0

Инструментарий для разработки приложений к телефонам **Nokia**. В его состав входит универсальный эмулятор моделей серии 60 (в качестве тестируемой запускается **Nokia 7210**). Программа невероятно проста в обращении — вы просто нажимаете на соответствующую иконку (*Start Emulators*) и указываете путь к тестируемому J2ME-приложению.

Siemens Mobility Toolkit

Инструментарий для разработки приложений к телефонам **Siemens**. Также содержит эмулятор телефонов этого производителя.

Игрострой/Вскрытие

Статья "Бандитский Нью-Йорк"

1. **RASMaker** — утилита, которая дает возможность совершать различные преобразования игровых архивов (записаны в формате **ras**) — распаковку, упаковку и др.
2. **DXT Tools** — пакет утилит для работы с графическими файлами формата **dds**.
3. **RAD Video Tools 1.5e** — набор утилит для просмотра видеофайлов некоторых специфических форматов, в том числе и **bik**.

Игрострой/Мастерская

Статья "Игромоделер: Часть I"

1. Графический файл с проекциями персонажа.
2. **Сцены-примеры** — демонстрационные сцены к статье. С их помощью вы можете детально изучить каждый описанный в статье шаг создания игрового персонажа.
3. **Набор стандартных моделей**, распространяемый **Epic Games**. В набор входят модели всех персонажей, которых можно встретить в игре.

Статья "Игровые редакторы"

Редакторы к играм "Демииурги 2", "XIII", **Black & White**, **Enclave**.

Интернет

Статья "Интересное в Сети"

Две игры — **YetiSports** и **YetiSports 2**, — а также парочка симпатичных обоев для *Рабочего стола* на тему игры.

CD+DVD Игровое кино

Статья "Курсы MPEG-кройки и шитья"

Утилиты для работы с видео- и музыкальными файлами: VirtualDub, TMPGEnc, TinyADF2mp3, mp3DirectCut.

Мозговой штурм

Скринтурс №4. Апрель

Как обычно, на нашем CD и DVD в разделе "Мозговой штурм" вы можете увидеть полноформатные версии конкурсных скриншотов из нынешнего "Скринтурса" и без особого труда определить игры, из которых они происходят, дабы выиграть наши замечательные призы.

Почта "Мании"

Как обычно, смелые читатели-писатели выставляют на ваш строгий суд свои произведения периода конца зимы — начала весны. Читайте и завидуйте!

CD+DVD Вне компьютера



"Ролемансер" (www.rolemancer.ru) — ведущий российский сайт по внекомпьютерным играм, совместно с которым создается данный раздел на компактe.

ФАЙЛЫ

1. Спецподборка по Lord of the Rings TCG, карточной игре. Приурочена к выходу восьмого дополнения для этой игры. Включает изображения всех (!) карт нового сета.
2. d20 system: Огромная подборка материалов по ролевой игре.
3. Материалы по российской ККИ "Берсерк": правила, обучающий ролик и легенда игрового мира, составленная при участии самого Ника Перумова!
4. D&D: все навыки в одном файле.
5. AD&D Forgotten Realms: город Raven's Bluff, любимое место искателей приключений всех мастей.

MAGIC:

THE GATHERING

1. Набор лучших деклистов всего мира.
2. Разъяснения правил от Д'Анджело.
3. Турнирные правила DCI.
4. База карт Oracle.

СТАТЬИ

1. Статья Петра Тюленева о ролевой игре d20 Modern.
2. Работа Антона Курина о Magic The Gathering.

Все файлы размещены в разделе "Вне компьютера" (раздел "По журналу"). Статейные материалы размещены в "Инфоблоке".



СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

CD+DVD ГВОЗДЬ НАБОРА: Audiograbber 1.83

Программа Audiograbber умеет быстро и безболезненно оцифровывать диски, работает с Freedb (аналог Cddb) и в дуэте с кодеком Lame (ищите его в соответствующей папке вместе программой!) составляет идеальный набор для профессионального кодирования в mp3.

CD+DVD СВЕЖАТИНА!

Программы: Ad Aware 6.0 Pro, CD2HTML 5.1, Mozilla Firefox 0.8, Offline Explorer 3.0, Punto Switcher 2.8, Quintessential Player, Usca 2.004, Wallpaper cycler.



SECURITY FILE # /01 (рук)

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

EYES
ONLY!Проект: **Пираты XXI века**

Издатель/Разработчик: Не объявлен/Диософт

Дата выхода: Не объявлена

ИЗ ЖИЗНИ ВОДОЛАЗОВ

“Пираты XXI века” не имеют никакого отношения ни к творчеству народного любимца Сергея Шнурова, ни к культовой нетленке советского кинематографа “Пираты XX века”. Это — современный тихоокеанский экшен, ставящий в противовес модным сейчас темным коридорам и кровавым побоищам яркое солнце, прозрачную воду, коралловые рифы и прочие курортные пейзажи.

Мы, признаться, три раза проходили мимо стенда “Диософт”, будучи в полной уверенности, что ребята сделали не то интерактивный подводный справочник, не то симулятор здравниц Крыма. На экране то и дело мелькали пески, солнечные блики, голубая вода и снующие туда-сюда стаи рыб. Тесное знакомство с “Пиратами XXI века” выявило куда как более интересные подробности пляжной жизни — abordaji, подводные баталии, захват и управление плавательными средствами и реалистичную физику.

Первоначально игра задумывалась как невероятно масштабный проект — саморазвивающийся мир, полная свобода и нелинейность прохождения, океан, наводненный всяческими плавсредствами, пиратство и подводные схватки. Однако в процессе работы диософтовцы благоразумно взяли себя в руки, и теперь делают “нормальный” экшен с некоторыми оригинальными нововведениями. По их словам, “в структуре “Пиратов”

есть определенная нелинейность в рамках конкретно поставленной задачи”. Проще говоря, вы можете достичь одной и той же цели разными методами: или под покровом ночи тихо прокрасться мимо недругов и собрать всю необходимую вам информацию, или же уложить из крупнокалиберного пулемета половину вражеской базы...

Первое, что бросается в глаза — это, безусловно, яркий дневной свет и голубая вода. Вообще, вся эта тихоокеанская эстетика приходится как нельзя кстати — ну право слово, сколько можно размазывать супостатов по ржавым коридорам и подземным лабораториям?

Сюжет, подробностей которого нам так и не удалось узнать (разработчики им еще попросту не занимались), предполагает наличие трех противоборствующих сторон — современные

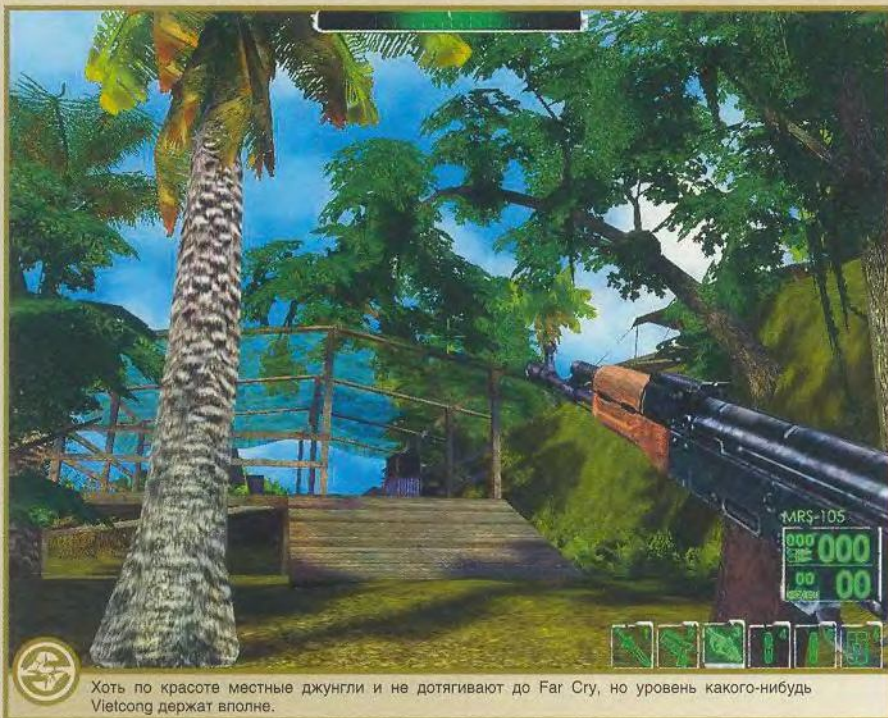


Под водой пока что тихо, но в финальной версии на этом коралловом рифе закипит жизнь.

пираты, спецназ и неизменная наркомафия. В зависимости от того, на чью сторону вы решите встать, вам откроются какие-то уникальные вещи — будь то оружие или техника.

Геймплей можно условно разделить на несколько важных частей: во-первых — пешие прогулки по архипелагам и отстрел всего живого в радиусе видимости. Учитывая “пляжно-тропическую” эстетику игры — может выйти почти что *Far Cry* (который мы ждем летом). Во-вторых — подводные заплывы с аквалангом. Вот это действительно интересно, так как подводный мир “обставлен” с большой любовью — кораллы, всевозможные рыбы, которые бросаются враспынную, увидев ваше приближение... Спрятаться в густых водорослях, после чего засадить врагу гарпун в филейную часть — это может оказаться вполне забавным времяпрепровождением, особенно учитывая местную честную физику. И, наконец, в-третьих: abordaji. Схватите близлежащую лодку, догоните патрульный катер, заберитесь на борт и меткими выстрелами положите всю команду. Звучит очень заманчиво, не находите?

К сожалению, увидеть воплощение всех этих обещаний пока не удастся — технологическое демо умеет бликовать солнцем на воде, демонстрировать реалистичную физику дощатых ящиков и щеголять неказистыми пальмами. Тем не менее концепция сухопутно-морского экшена с “калашниковым” наплевом и аквалангом за спиной может вырасти во вполне себе интересную игру. Нам остается только пожелать “Диософт” удачи и хорошего издателя. ■



Хоть по красоте местные джунгли и не дотягивают до *Far Cry*, но уровень какого-нибудь *Vietcong* держат вполне.



SECURITY FILE #

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

EYES ONLY!

Проект: **Звездные волки**
Издатель/Разработчик: 1C/X-Bow Software
Дата выхода: Весна 2004 года

ДАРТ ВЕЙДЕР, Я ВАС ЛЮБИЛА

Русские, как известно, первая нация, запустившая человека в космос. Поэтому крайне обидно, что до сих пор в России не было своей национальной "игры про Космос". Не космосимулятора или плоской космостратегии, а именно Космической Игры, которая создана специально для того, чтобы показать все величие Безвоздушного Пространства простым смертным... Ребята из **X-Bow Software** живо углядели незанятую нишу в отечественной индустрии, решили исправить ситуацию и в самое ближайшее время готовят к выходу "русский **Homeworld**" под названием "**Звездные волки**"... Собственно, сами разработчики от определения "русский **Homeworld**" старательно откешиваются и, надо сказать, не без веских причин.

Для начала — пара слов о сюжете: действие "**Звездных волков**" происходит в крайне далеком будущем, в котором уже давно освоена вся видимая часть галактики, исправно работают трансгалактические торговые линии, а на просторах космоса бесчинствуют пираты. Для борьбы с последними власти легализуют институт наемников, эдаких "охотников за наградой", которые за деньги искореняют все проявления интергалактического зла.

Такой преамбулой авторы четко задают генеральную линию: вам предстоит руководить не флотилиями и гигантскими космическими армадами, а бандой наемников —

небольшим военизированным крылом из пяти-шести кораблей. Поверьте, подобное "командование на уровне взвода" не менее интересно, чем карьера какого-нибудь виртуального Дарта Вейдера.

В связи с небольшим количеством подведомственных кораблей можно уделить больше внимания работе с персоналом. То есть каждый из наших наемников обладает не только личным именем, но и целым списком персональных RPG-характеристик и умений: кто-то из головорезов лучше управляет с легким истребителем, кто-то — с бомбардировщиком, кто-то отлично идет в атаку, ну а кто-то — гений круговой обороны. Мало того: у каждого наемника есть свое "специальное умение", нечто вроде перков а-ля **Fallout**. Одни могут самостоятельно ремонтировать свое корыто, другие — устраивать одновременный залп из всех бортовых орудий, и так далее и тому подобное. Подвох заключается в том, что на реализацию "специальных умений" тратится некая энергия, поэтому злоупотреблять перками невозможно чисто физически.



Чтобы не потеряться на огромных просторах местных карт, маленькие истребители сбиваются в косяки возле корабля-матки.

Так задумано разработчиками, что изрядная часть игры посвящена детальному менеджменту своей команды. На заработанные выполнением миссий деньги на местной стоянке подержанных истребителей вы можете прикупить себе корабль получше, проапгрейдить старый или сделать ему капитальный ремонт. Кстати, один забавный штришок: все опыты, которые вы производите со своими кораблями, непосредственно отражаются на их внешнем облике. Скажем, прикупив в лабазе модную в сезоне фотонную пушку и прикрутив ее к истребителю, вы увидите, как она тут же появится под днищем вашего корабля. Подобная фишка интересна не только с эстетической точки зрения — она весьма полезна в бою: окинув одним взглядом пиратский отряд, вы сможете за пару секунд оценить мощностность его орудий.

Что же касается самого главного — космоса и всего, что с ним связано, — сейчас можно с полной уверенностью сказать лишь одно: графика "**Звездных волков**" выглядит по меньшей мере на уровне **Homeworld 2**. То, что нам показали разработчики, окажет честь любой космостратегии: звезды, астероиды, туманности — все эти космо-достопримечательности изумительно красивы. Во время перестрелок истребители обильно поливают друг друга спецэффектами, плюются переливающимися сгустками и взрываются маленькими первомайскими салютами. Красота!

Наконец, главное: выход проекта намечен уже на весну этого года, так что игра вскоре появится на прилавках. Возможно, полную рецензию на "**Звездных волков**" вы увидите уже в одном из наших ближайших номеров. ■



Космос "**Звездных волков**" по красоте ничуть не уступает лучшим западным образцам жанра.



SECURITY FILE # /01 (0 КТ)

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

EYES ONLY!

Проект: **Карибский кризис**

Издатель/Разработчик: Бука/G5 Software

Дата выхода: Конец 2004 года

КУБА, ЛЮБОВЬ МОЯ

“Карибский кризис” — постапокалиптическая стратегия про Третью Мировую войну. Появление такой игры, по нашему мнению, — значимый прецедент в индустрии (раньше у нас никто за третью мировую братья не рисковал). Несмотря на постядерную эстетику, в игре нет ни набивших оскомину мутантов, ни полоумных наркоманов-бандитов, ни российских вариаций на тему “Братства Стали”. Все тривиальные ассоциации, возникающие при словах “третья мировая”, бьют мимо цели. Вместо этого налицо более чем серьезная попытка проанализировать и смоделировать вполне реальную политическую ситуацию.

Итак, неприятная для человечества новость из прошлого: в 1962 году американцы, устроившие блокаду Кубы, нанесли-таки ядерный удар по СССР, что привело к взаимному обмену межконтинентальными любезностями в виде массированных бомбардировок. В считанные часы все крупные города и государства

оказались в руинах. 90% земных ресурсов моментально превратились в радиоактивные отходы, а практически все реки оказались заражены. Однако определенная часть человечества выжила и очень хочет нормально существовать — питаться здоровой пищей и пить чистую воду. Поэтому, как это, скорее всего, и произошло бы в реальной жизни, война разгорается за самые обыкновенные, жизненно необходимые ресурсы: незараженные территории, здоровые реки, еду и топливо.

При этом кровавая борьба ведется не ржавыми граблями и полуживыми механизмами, а с помощью реально существующей военной техники. Авторы позволили себе пофантазировать лишь самую малость: скажем, смоделировали сказочный трехгусеничный танк, разработки которого, тем не менее,



После активного обмена ракетно-бомбовыми ударами на российскую глубину спустилась вечная ядерная зима.

действительно одно время велись секретными советскими КБ.

“Карибский кризис” оставляет после себя исключительно приятные впечатления — орденосный движок “Блицкрига”, серьезный подход к сюжету и грамотное моделирование потенциально возможной ситуации. Плюс — освобождение от изрядно доставших интерпретаций второй мировой, благодаря чему мы готовы авансом накинуть проекту пару лишних баллов — за смелость. ■



SECURITY FILE # /01 (0 КТ)

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

EYES ONLY!

Проект: **Метро-2**

Издатель/Разработчик: Бука/G5 Software

Дата выхода: Конец 2004 года

СТАЛИНСКАЯ ПОДЗЕМКА

Кроме постапокалиптического “Карибского кризиса”, на стенде G5 Software все желающие могли посмотреть на еще один проект компании — реалистичный экшен с загадочным названием “Метро-2”. Не упускайте память, пытайтесь вспомнить об игре “Метро-1”. Просто-напросто “Метро-2” — это

название одной из засекреченных военных веток московского метрополитена, по которой, согласно легенде, товарищ Сталин прямым ходом добирался из Кремля на свою дачу в Матвеевском...

Действие игры разворачивается в 1952 году. В кулуарах Кремля зреет генеральский заговор с целью свержения стареющего отца народов с должности генсека ЦК КПСС. Чтобы устранить вождя и захватить власть в СССР, заговорщики решают использовать некое секретное оружие... По чистой случайности о заговоре узнает лейтенант МГБ Глеб Суворов, который решает во что бы то ни стало спасти Иосифа Виссарионовича. Однако, как это обычно бывает в компьютерных играх, молодого лейтенанта кто-то предает, и за ним начинается охота. Причем уничтожить гражданина Свердлова пытаются как заговорщики, так и люди из личной охраны вождя...

Несмотря на кажущееся безумие сюжета, разработчики в один голос уверяют, что в “Метро-2” нет и тени столь модного нынче “советского трэшака”, даже наоборот — все довольно серьезно и драматично. Так как действие большей части игры происходит в московском метрополитене, у игроков будет уникальная возможность вволю поохотиться на злых гэбистов в интерьере станций “Динамо”, “Маяковская”, “Площадь Свердлова” и “Сокол”, устроить побоище в коридорах Кремля, побывать в главном корпусе МГУ и даже в подземном бункере Сталина. Причем, как обещается, все локации будут воссозданы с фотографической точностью. Помимо прочего, нам обещается полный комплект увеселительных мероприятий, как то: поездки на автомобиле “Победа”, перестрелки из реалистично смоделированных пушек, а также полная разрушаемость всего игрового окружения.

Выход проекта запланирован на четвертый квартал этого года, так что ждать кровавых разборок в сталинской подземке нам осталось всего ничего. ■



Все действие “Метро-2” проходит в хорошо узнаваемых советских интерьерах.



SECURITY FILE # 101/01/01

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

EYES ONLY!

Проект: **You are Empty**

Издатель/Разработчик: 1C/Digital Spray Studios

Дата выхода: Конец 2004 года

ПЕРВЫЙ СУББОТНИК



You are Empty — наша первая и главная КРИ-любовь. Концептуальный экшен, каких еще не было. Это гениальная идея — и игра, которой еще, по сути, не существует. У **You are Empty** нет геймплея, но есть роскошный движок, несколько скетчей и постер с зомби-красноармейцем. Но ее все равно, заочно, наплевав на все журналистские законы и голос разума, любишь всем сердцем. Потому что такого, поверьте, еще никто не делал. Киевская компания **Digital Spray Studios** (авторы **You are Empty**) — это натуральный Владимир Сорокин от мира компьютерных игр. Они с абсолютно серьезным лицом выстроили на культурологических советских архетипах очень убедительный хоррор-концепт, и есть все основания полагать, что **You are Empty** найдет поклонников не только в стране медведей, но и на Западе — где как раз начинается второй виток повальной "моды на СССР".

ГУД БАЙ, ЛЕНИН!

Знакомство с **You are Empty** — это любовь с первого взгляда, стрела Амура, проникшая в бронированное сердце автора этих строк. Мы с Комрадом прогуливаемся между стендами, смотрим проекты и периодически берем интервью. Проходя мимо лотка 1С, на котором в этот раз было выложено рекордное количество игр, я скользя взглядом по бесконечным мониторам — а там стреляют роботы, летают космические корабли, воюют спецназовцы и едут танки. И — вдруг! — перед моим взором — он. Владимир Ильич Ульянов-Ленин. На экране идет нарезка архивных кадров — большевики, матросы, "Аврора". Черно-белое изображение, дрожащая картинка. Пока я, отчаянно моргая, пытаюсь понять, что происходит, документальная пленка резко переходит в 3D — Ленин и матросы сменяются кадрами из будущей игры — камера стремительно летит по просторным холлам метро, ностальгирует по советской архитектуре, проплывает между узнаваемых социалистических плакатов. Наконец, она совершает облет советского паровоза и ныряет вниз, на улицы.

А там — дудит в горн не по годам толс-

тый пионер, заряжает двустволку абсолют-но классический дед Мазай в ушанке, и, наконец, из-за угла выходит огромная тварь... Она поднимает кулачище и лупит им со всей силы в камеру. Последние кадры: перед глазами проплывает зомби-красноармеец в буденовке и с ружьем наизготовку. Появляется надпись — "**You are Empty**". У меня подкашиваются ноги, перед глазами все плывет. Это определенно любовь.

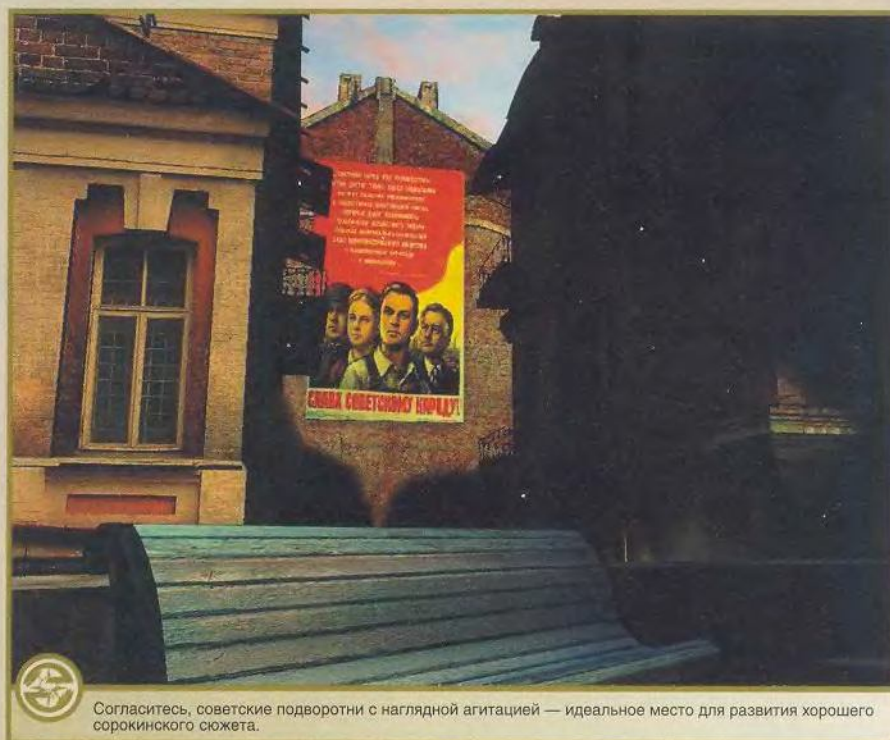
Я отчаянно хватаю за рубашку более спокойного Комрада (он видел презентацию игры еще на прошлой годней КРИ), пускаю ему за шиворот густую слюну и, окончательно потеряв человеческий облик, тычу пальцем в рекламный ролик — "ты видел ЭТО?!"

Мы в срочном порядке отлавливаем представителя 1С, берем его за пуговицу и, выразительно заглядывая в глаза, говорим, что если нас сию минуту не отведут к разработчикам *этого*, мы устроим коллективное селуку прямо у них перед стендом.

Представитель понимающе кивает и ведет нас вниз, где на огромном жидкокристаллическом мониторе крутится живой движок, а рядом висит тот самый постер с зомби-красноармейцем. Неподалеку прогуливается скромный молодой человек в джинсах и свитере. На его груди красуется бэдж **Digital Spray Studios**. Он-то нам и нужен.

ГОЛУБОЕ САЛО

Итак — внимание! — мы переходим к главной и, без сомнения, самой любопытной части игры — ее сюжету. Рисуйте картинку: пятидесятые годы, СССР, небольшой закрытый город и правительственные эксперименты над широкими народными массами. Ученые, воздействуя на мозги мирных граждан, выводят породу идеального советского человека. Партии нужны эталонные строители светлого будущего. На растерзание корифеям советской генетики отдается целый город, жители которого подвергаются психологическим и физи-



Согласитесь, советские подворотни с наглядной агитацией — идеальное место для развития хорошего сорокинского сюжета.



Если вы очень сильно напряжете зрение, то на одном из фасадов разглядите плакат с портретом Вождя



Подобный тип архитектуры на Западе благоговейно называют словом *stalinskala*.

ческим экспериментам. Разумеется, эксперимент выходит из-под контроля, и вместо строителей коммунизма на свет один за другим начинают появляться типовые советские люди с резко искаженными, гипертрофированными пропорциями. Главному же герою, понятное дело, этой незавидной участи удастся избежать, и он сталкивается лицом к лицу с результатами работы ученых. Один из лучших российских писателей современности, Владимир Сорокин, работает в схожем литературном жанре — он берет за основу совершенно фантастическую идею (корни которой растут, как правило, из богатого советского прошлого нашей страны) и с абсолютно серьезным лицом рассказывает интересную историю. Наш собеседник понимающе кивает — сценарист Digital Spray Studios отлично знаком с творчеством Сорокина.

Помимо роскошного сюжета, You are Empty может на сегодняшний день похвастаться красивым движком уровня, не побоимся такого сравнения, «Сталкера»: богатая архитектура, реалистичная физика и, безусловно, отличный дизайн монстров. Не-

кий жуткий волкодав по имени «Собака Павлова», пионеры, красноармейцы, водолазы и раздувшиеся спортсмены — местный террариум сплошь состоит из персонажей искаженного советского прошлого, из обитателей вывернутого наизнанку светлого коммунистического будущего.

You are Empty — так называемый story-driven экшен, то есть игра, плотно привязанная к собственному сюжету. Ближайший ориентир — Half-Life. По ходу игры мы не только будем отстреливать пионеров и сторожей с берданками, но и добираться, как Фокс Малдер, до истины. Задумав такую завязку, авторы, несомненно, припасли в рукаве несколько мощных сюжетных козырей, которые будут открыты широкой публике вместе с релизом игры.

К сожалению, пока совершенно непонятно, как будет строиться геймплей, что там у You are Empty с балансом, разнообразием и тому подобными вещами. Но, глядя на весьма нетривиальный сюжет и отменный движок, мы спокойны за Digital Spray Studios — у них все получится.

МЭЙД ИН Ю-ЭС-ЭС-А

Мы прекрасно понимаем, почему Джон Ромеро пришел от You are Empty в неописуемый восторг — игра всем своим видом демонстрирует советские корни. «Она русская, и это сразу видно!» — стучал кулаком по столу автор DOOM, и мы не можем с ним не согласиться. Посмотрите на «Сталкера» — он эксплуатирует те же самые приемы. У нас есть своя (пусть порой жуткая или абсурдная) история и эстетика. И она безумно интересна западным игрокам. Они не хотят играть в российские спецназ-симуляторы и космические стратегии — этого им хватает и так. Их куда больше привлекает советское наследие. Но, похоже, на сегодняшний день это поняли только на Украине — ни «Сталкер», ни You are Empty не являются чисто российскими проектами, хотя их авторы свободно изъясняются на одном с нами языке.

Поэтому напоследок пожелаем Digital Spray Studios всяческих благ и творческих успехов. Ребята, вы взяли отличный, практически идеальный старт. Не подкачайте! ■



До эксперимента этот гражданин работал в мясной лавке. Теперь решил превратить профессию в образ жизни.



Признайтесь, вы ведь всегда мечтали пристрелить пионера-вурдалака?



SECURITY FILE # /01/04/7)

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

EYES ONLY!

Проект: **Одиссея капитана Блада**

Издатель/Разработчик: Акелла

Дата выхода: 2005 год

ПИРАТ С ЧЕЛОВЕЧЕСКИМ ЛИЦОМ

Если вы постоянно держите руку на пульсе и внимательно следите за всеми анонсами отечественных проектов, то наверняка помните игру под рабочим названием **"Блад"** — морской эпик от **"Акеллы"** нового, что называется, поколения. Мы писали о **"Бладе"** в прошлом выпуске **"Первых рук"** — и вот, ровно месяц спустя, проект окончательно окупился, приобрел четкую форму и с помпой был представлен на КРИ под именем **"Одиссея капитана Блада"**.

Сюжет **"Одиссеи..."** практически один в один повторяет главный бестселлер гражданина Сабатини и переносит нас в 1685 год, золотую эру расцвета морского пиратства. Взяв на себя командование бандой головорезов, нам предстоит вволю пострелять по морям, поучаствовать в абордажных сражениях и нажать тысячу и одно приключение на свою благородную задницу... Звучит как пресс-релиз каких-нибудь **"Корсаров III"**, не правда ли? Однако, в отличие от большинства морских игр **"Акеллы"**, рассчитанных на опытных игроков, **"Одиссея..."**, как, собственно, и **"Пираты Карибского моря"**, — стопроцентно конъюнктурный проект.

ВЛАСТЕЛИН МОРЕЙ

Фанаты **"Корсаров"**! Держитесь крепче за стулья и приготовьтесь к первому шоку. Во-первых, в **"Бладе"** нет и намека на **"необъятный и живой игровой мир"**. Игра четко поделена на тематические миссии, и **"шаг влево, шаг вправо"** от основной сюжетной линии карается немедленной отправкой на корм акулам. Во-вторых, в игре нет и намека на какие-

бы то ни было товарно-денежные отношения. Трудно представить себе Питера Блада, который торгуется с контрабандистами, подрабатывает мальчиком на побегушках у островных губернаторов или спекулирует на продажах пеньки и кофе, курсируя между колониями. Конечно, на первый взгляд вам может показаться, что после свободы **"Корсаров II"** или **"Пиратов Карибского моря"** все эти дизайнерские ограничения **"Одиссеи..."** суть ересь и святотатство. Однако — погодите хвататься за кинжал. Морские приключения сеньора Блада позиционируются исключительно как отвяжный корсарско-флибустьерский экшен, в котором не осталось места сложным RPG-заморочкам, поэтому на смену свободе **"Пиратов..."** в **"Одиссее..."** пришел четкий скрипт и детальная режиссура.

Номинально игра состоит из миссий двух типов: это морские сражения и сухопутные сечи. Первые — практически ничем не отличаются от того, что мы видели в тех же **"Пиратах"**, а вот на вторых имеет смысл остановиться подробнее. Как неоднократно подчеркивали сами разработчики, они хотят, чтобы рукопашные бои в **"Бладе"** были максимально зрелищными, на уровне экшенов из линейки **The Lord of the Rings** или ураганных приставочных файтингов. Поэтому не ждите, что Блад будет осторожно покалывать своих недругов шпажкой и изредка дразнить дробью из мушкета. В арсенале нашего капитана окажутся мечи, метательные кинжалы, несколько разновидностей пистолетов и даже бомбы-**"македонки"**. Ну а кроме того — несколько десятков стандартных ударов и всевозможные хитрые комбо. Разумеется, ника-

ких джентльменских **"выпадов"**, **"туше"** и прочих интеллигентских приемов ведения боя в **"Бладе"** не будет. Зато брутальщины и мордобоя — хоть отбавляй. За убийства злодейских редисок и их убер-боссов на личный счет будут капать специальные бонусные очки, которые впоследствии можно потратить на обучение нашего альтер эго новым приемам фехтования. Кроме того, с хладных тел некоторых вражин не возбраняется срезать кошельки, а прибранное к рукам золото тратить на апгрейд оснастки и вооружения **"Арабеллы"** — личного корабля мистера Блада.

Что же касается технической стороны, то в трюме **"Блада"** урчит новейший акелловский движок **STORM 2**. Если не углубляться в технические термины, то можно сказать просто: графика **"Одиссеи..."** выглядит значительно красивее, чем в тех же **"Пиратах Карибского моря"**. Прорисовка местного моря — еще один шаг на пути к окончательной и бесповоротной фотореалистичности: солнечные блики на волнах, пенные барашки, основательно улучшенные технологии отображения света и тени, и так далее и тому подобное.

ЭПИК

Игра обещает быть не только чертовски красивой, но и невероятно зрелищной. Благодаря новейшей системе повреждений кораблей вы сможете видеть во время боя, как от корпусов кораблей отлетают массивные куски, как спутывается и рвется оснастка, разбиваются в щепы рули и заваливаются на бок мачты. Каждый удачный пушечный залп сопровождается воем команды и злодейским улюлюканием канониров. При



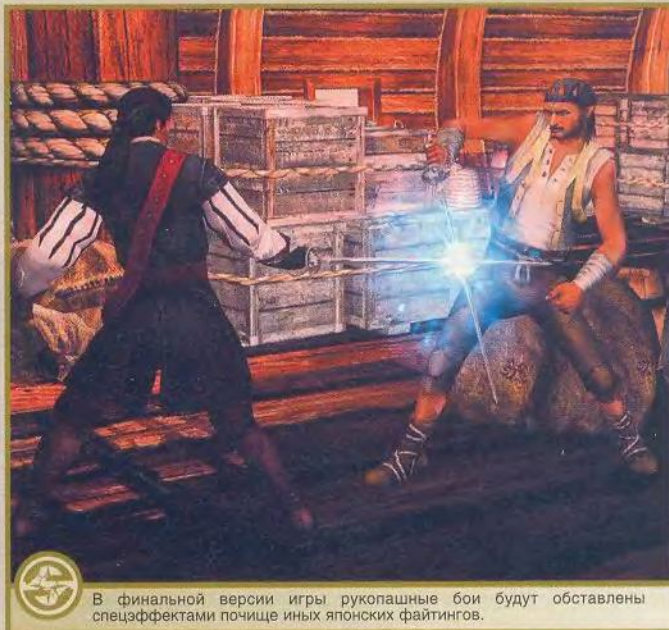
Еще через секунду мусье Блад проткнет супостата насквозь и молодецким пинком сбросит в пропасть. Предыдущие пиратские игры от **"Акеллы"** были куда гуманнее.



Пушечная дуэль кораблей на предельно коротком расстоянии. Сцена, которая может быть только в пиратском кино... или киноподобной пиратской игре.



Даже горящее судно не так способно заинтересовать общественность, как эти невиданные доселе волны!..



В финальной версии игры рукопашные бои будут обставлены спецэффектами почтице иных японских файтингов.

попадании бомбы на палубу вы увидите, как во все стороны разлетаются невинно убиенные муравьи-матросики, как в корпусе появляются массивные дыры, и как корабль медленно, но решительно начинает опускаться на дно.

Что же касается сухопутных миссий, то представьте себе сражения с участием нескольких десятков солдат, панорамные сцены палуб, фортов и тропических зарослей, искры от шпаг, пронзительный вой раненых

и стремительные взмахи кривых саблей... Эпик! Кроме того, вся это катавасия сопровождается героической музыкой в исполнении основного состава Оркестра Московской Филармонии и время от времени прерывается постановочными скриптовыми роликами на движке...

Разработчики делают главную ставку именно на зрелищность геймплея. И, надо сказать, делают совершенно правильно: после многих часов, проведенных за всеми эти-

ми задумчивыми "симуляторами пиратской жизни", нам действительно жутко не хватает простого и незатейливого руби-кромсай-экшена с отрубленными конечностями и кровавыми воплями "йо-хо-хо".

Надеемся, что "Блад" станет именно такой игрой-нашей-мечты, и со своей стороны обещаем пристально следить за ходом работ над проектом и в самое ближайшее время надеяться в офис "Акеллы" для выяснения всевозможных подробностей. ■



SECURITY FILE # /01/01(7)

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

ВУНДЕРКИНДЫ

Проект: **Tales of Walenir**

Издатель/Разработчик: Не объявлен/
Temporal Games

Дата выхода: Не объявлена

EYES ONLY!



При обсуждении того невероятного явления, которое представляет собой команда **Temporal Games**, ваши корреспонденты постоянно использовали слова типа "самородки", "юные гении" и "вундеркинды". Иначе и не скажешь. Судите сами — команда разработ-

чиков целиком и полностью состоит из 15-16-летних ребят, которые ведут себя спокойнее и хладнокровнее некоторых взрослых. Говорят взвешенные, правильные вещи и вообще смотрятся как маститые разработчики с тремя-четырьмя проектами в портфолио.

К сожалению, о "нелинейной RPG с полной свободой перемещения", каковой, по задумке, является **Tales of Walenir**, сказать пока особенно нечего. Temporal Games привезли на выставку технологическую демку, в которой были бескрайние просторы, бесподобная шейдерная вода и одинокая, но очень аккуратная башенка, строители которой явно не понаслышке знают о bump mapping. Движок в разработке всего несколько месяцев. Сейчас ребята пишут дизайн-документ и могут показать вполне себе профессио-

нальные скетчи. Параллельно ведется работа над сюжетом и вселенной. Все — своими силами. Сраженные этим не испорченным большими деньгами энтузиазмом, мы вопрошаем — а как у проекта обстоят дела с издателем. На что пятнадцатилетние разработчики лишь пожимают плечами: "К нам подходили с предложениями, но мы пока все отклонили — проекта, как такового, нет. Мы планируем через год выставиться с играбельной версией. Вот тогда и поговорим". Немая сцена. Комрад хватает ртом воздух, я придерживаю его за дрожащий локоть. Самородки, одно слово.

Ребята разрабатывают свою RPG дома, после школьных уроков. Те трое ребят, что присутствовали на КРИ, в глаза не видели некоторых своих соратников по общему делу — те присылают им исходный код по e-mail. Весь проект делается на чистом энтузиазме. Мы искренне желаем Temporal Games всего — успеха, хорошего дебюта, честного издателя, черных лимузинов, дорогих номеров в пятизвездочных отелях и завтраков в постель на крыше персональных пентхаусов. За них переживаешь, как ни за кого. Удачи вам, самородки! ■



Самородки собрали это технологическое демо буквально за пару недель. А представляете, что может получиться из их проекта уже через год?



SECURITY FILE # /01/01/07)

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

Проект: **Вивисектор:
Зверь внутри**

Издатель/Разработчик: 1C/Action Forms

Дата выхода: 2004 год

EYES
ONLY!



РЕБЯТАМ О ЗВЕРЯТАХ

“Вивисектор” от украинских ветеранов экшен-строения (помните древний **Chasm: The Rift**?) стал для вашего покорного слуги самым большим открытием конференции. За последнюю пару лет игра выросла в полный кинематографического саспенса блокбастер — тогда как раньше проект представлял собою крепкий такой середнячок СНГ-ного разлива, не имевший особых шансов на тотальный успех.

Для тех, кто не в курсе. “Затравка” в игре следующая: заброшенный остров, гениальный (и, как водится, бесчеловечный) ученый, генетические эксперименты, вышедшие из-под контроля, и главгерой, волею судьбы оказавшийся на этом празднике жизни. Авторы вытравили из названия игры уэллсовского доктора Моро, уделили серьезное внимание сюжету, и — вуаля! — перед нами, безусловно, самый страшный и жестокий шутер КРИ-2004.

СВИНОЧЕЛОВЕК ПОКОРАЕТ ГОЛЛИВУД

Если у Action Forms все получится, то мы увидим чуть ли не эталонный пример того самого “баланса идеи и технологии”, о котором обстоятельно рассказывают Джон Ро-

меро и Том Холл в нашем эксклюзивном интервью. С технологией у “Вивисектора” полный порядок. Собственный движок AtmosFear демонстрирует честную физику и беспрецедентный уровень детализации моделей. Кроме того, не забыта расчлененка... Продавцы с московской Горбушки любят снабжать свой ассортимент комментариями вроде “свежий жесткач!”. Так вот, более точного определения для перестрелок в “Вивисекторе” не подберешь, местная бойня — это самый настоящий “жесткач”. Врагов, в прямом смысле этого слова, можно разобрать на составные части — при прямых попаданиях от недругов разлетаются броня, кости и кровавые куски кожи. Отстрелить гаду часть черепной коробки, обнажив мозг? Пожалуйста! Развернуть грудную клетку? Милости просим! Декапитация путем прямого выстрела из шотгана в лицо — по местным меркам, показательный акт гуманизма. Тела разлетаются на куски, щедро поливая интерьер кровью, из оторванных конечностей, как и полагается, торчат кости, через простреленные ребра виднеются любовно смоделированные внутренности... **Soldier of Fortune II** — это

ясли-сад “Солнышко” по сравнению с тем, что вытворяет на глазах удивленной публики “Вивисектор”. Западный издатель игры еще не объявлен, но уже сейчас очевидно, что у тех, кто отважится продвигать киевский шутер за границей, возникнут серьезные проблемы с цензурой.

Все это счастье мясника подкреплено реалистичной физикой и отменным графическим исполнением. Высокополигональные модели, bump mapping, шейдеры и прочие главные составляющие полного джентльменского набора прилагаются.

Временно оставив в покое мясорубство, обратим свое внимание на собственно игру. “Вивисектор” очень плотно привязан к собственному сюжету — авторы обещают размеренное повествование и всевозможные “голливудские” приемы вроде “флэшбеков” (читай — неожиданных всплесков памяти). Но пока же игра демонстрирует классические скрипты в духе **Half-Life** (монстр, утягивающий человека, отчаянно цепляющегося за всевозможные выступы) и хрестоматийные, но стопроцентно работающие способы нагнетания напряжения — длинные темные коридоры, в которых никого нет, но постоянно что-то искрит и мигает свет, неожиданные взрывы, истошные вопли из-за угла и так далее...

Плюс ко всему в “Вивисекторе” есть еще одна интересная фишка — комбо. Уложили одним выстрелом троих зверомонстров? Получите Triple Kill и соответствующее количество очков опыта. Да-да, вы не слышались — в этой проголливудской мясорубке нашлось место для RPG-элементов! Заработанные в бою очки инвестируются в различные физические характеристики нашего главгероя, которые, правда, ближе к середине игры, по замыслу авторов, должны быть прокачаны до предела, так как потом начнется такое, что будет уже не до RPG...

ДОКТОРУ МОРО И НЕ СНИЛОСЬ

В роли врагов, как нетрудно догадаться, выступают жертвы генетических экспериментов — облаченные в броню леопарды, по-отечески прижимающие к груди шотган, бараны с пулеметами, волки с СВД и так далее. Зверомонстры бывают трех разновидностей: ModBeasts (ходячие и, зачастую, попросту неудавшиеся генетические мутанты), HumAnimals (зверолоуды печального образа) и OverBrutes. Последние являют собой собранные на конвейере (который, кстати, можно будет самолично посетить) высоко-



Один из неизменных атрибутов каждого хоррор-экшена — холодильная камера с освежающими тушами.



Таким волчок был до...

а таким стал после знакомства с нами и нашим ножом

Самое смешное, что после беседы с разработчиками становится ясно, что игра — это никакой не “мясной экшен”, как его воспринимают большинство геймеров. Скажем, официальный трейлер не демонстрирует ничего, кроме кровавой пелены, штабелей мертвых врагов и огромных шматов мяса. Авторы же, на вопрос “переплюнете ли по количеству мяса **DOOM** или **Serious Sam**?”, отчаянно мотают головой

— “никакого Serious Sam! У нас тут совершенно другое кино”. “Игромания” убедилась в этом своими глазами, поиграв на небольшом демонстрационном уровне. Там было все — и скрипты, и комбо-убийства, и пульсирующий в висках первобытный страх, и жуткий морозильник с полусобранными существами, и завод по их скоростному производству... И вовсе даже не “сплошное мясо”. “Вивисектор” гораздо интеллигентнее, чем его представляет себе

Пресс-релиз, в свою очередь, рисует картину идеального экшена. Нам обещают огромные открытые пространства (которые пока есть исключительно на скриншотах), джунгли, снега, лаборатории и захватывающий сюжет. В «Вивисектор» отчаянно хочется верить, так как то, что мы видели — это отличный, крепкий, в меру оригинальный, технологичный и *очень жестокий* шутер. А что еще, собственно, нужно для счастья? ■



SECURITY FILE #

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

EYES
ONLY!

Проект: **Мор (Утопия)**

Издатель/Разработчик: Бука/Ice-pick Lodge
Дата выхода: Конец 2004 года

Рассказывать о проекте под загадочным названием **“Мор (Утопия)”** в тех терминах, которые ваша дорогая редакция обычно использует для описания компьютерных игр, — со-

вершенно бесполезное занятие. Видите ли, в чем дело: номинально "Мор" не относится ни к одному из ныне существующих жанров. Внеш- не эта игра напоминает и экшен, и квест, и RPG, но изнутри она начинена некой совершенно необъясни- мой субстанцией, ко- торая бьется, пульси- рует и завораживает таинственным све- том. Если хотите — можете называть ее "уникальной игрово- концепцией".

Синopsis: на берегу древней реки стоит маленький город, в котором удивительным образом уживаются люди, призраки и загадочные существа, которых уже нельзя назвать ни людьми, ни

призраками. Внезапно в город приходит эпидемия странной болезни. Люди объаты страхом, а на противоположном берегу реки распускается гигантская роза из мяса и крови. Чтобы выяснить причины эпидемии и по возможности ее искоренить, власти посылают в город трех человек — армейского командира, бакалавра-медика и инквизиторшу...

Чтобы быть ближе к народу, разработчики позиционируют свой проект как horror-adventure с многочисленными заимствованиями из жанров RPG, экшена. Однако после долгого и продолжительного разговора с ребятами из Ice-pick Lodge и фраз о «концептуальном подходе к проблеме борьбы с виртуальным злом», «новой концепции Врага» и «экспериментальной разработке нового жанра» ваши репортеры остались в полной растерянности — и на общекolleктивном редакционном собрании решили отправить на разведку боем нашего главного интеллектуала — Игоря Варнавского, который уже в следующем номере «Игромании» порадует вас полным и развернутым «первым взглядом» на этот предположительно лучший проект. ■



Между прочим, для анимации мимики персонажей в "Утопии" используется небезызвестная технология LiveStudio: HEAD.



SECURITY FILE # /01/04/07)

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

ВОЛГА-ВОЛГА

На стенде маленькой, но крайне удалой компании **Geleos** творилось необычайное оживление. Разработчики безбашенной аркады **"Страусиные бега"** показывали свой новый проект на той же технологии под скромным названием **The Fast&Funny**.

Если вкратце, то игру можно назвать прямым наследником "Страуса" по материнской линии. Колоритные мультяшные персонажи вроде негра-дискомана или одноглазой девочки-нимфетки отчаянно вертят баранки каких-то безумных рыдванов и с бешеными скоростями носятся по пасторальным пейзажам. Разумеется, весь этот балаган выполнен в полном cel-shading и внешне напоминает мультфильмы, которые в массовом порядке крутятся в дневном эфире телеканала Cartoon Network. Весело и крайне смешно.

Не меньшего интереса заслуживает и

другой проект "Гелеоса" под кодовым названием **Lada Racing Club**. В отличие от The Fast&Funny, "Лада" — проект принципиально иного масштаба, эдакий отечественный Need for Speed: Zhiguli Unleashed. Заручившись лицензией на всю линейку моделей и непосредственной поддержкой представителей ВАЗа — завода-изготовителя русских народных авто, — ребята из "Гелеоса" уже вовсю корпят над симулятором... московского стрит-рейсера! Только представьте: обвешанная всевозможными спойлерами, турбо-наддувами и развратными наклейками старая добрая "девятка" на глазах у изумленной публики со свистом пролетает по Васильевскому спуску, рыча проносится мимо чугунного болвана-Петра на набережной Москвы-реки или нарезает круги

Проекты: **The Fast&Funny**
Lada Racing Club

Издатель/Разработчик: Geleos
Дата выхода: Не определена

EYES ONLY!



Бешеные бабки на дорогах — одна из самых страшных проблем игрока в The Fast&Funny.

вокруг главного корпуса МГУ. Романтика!..

Проект находится в самой ранней стадии разработки, поэтому кроме нескольких концепт-рисунков авторам практически нечего показать алчущей толпе. Однако — будьте уверены, как только Lada Racing Club обретет сколь-нибудь законченную форму, мы немедленно отправим в офис "Гелеоса" взвод штатных штирлицев и дадим наказ без планшета, полного секретных сведений, в редакцию не возвращаться. ■



SECURITY FILE # /01/04/07)

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

АНТРАКТ ДО 2005-ГО

По окончании КРИ-2004 и после тайного голосования всех членов жюри (среди которых, кстати говоря, был представитель вашего любимого издания) была проведена торжественная церемония награждения лучших игр, лучших компаний и лучших людей конференции. Скажем сразу: для многих результаты голосования стали настоящим сюрпризом. Так, например, **Юрий Мирошников (1C)** и **Антон Большаков (GSC Game World)** по несколько раз поднимались на сцену за наградами, и, видимо устав от постоянной беготни, так и остались стоять неподалеку от мешка с призами, ожидая оглашения очередной победы своих компаний... В целом, практически все остались довольны результатами финальной раздачи слонов. Чуть ниже идет полный список проектов, фирм- и людей-призеров, получивших награды на КРИ-2004. Какие-нибудь комментарии здесь излишни: смотрите сами и делайте выводы.

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl: Лучшая игра; лучшая технология; лучшая игровая графика.

"Периметр": лучшая игра для PC (приз

Intel); лучший игровой дизайн.

"Вивисектор: Зверь внутри": лучшее звуковое оформление.

Flight of Fancy: лучшая игра без издателя; самый нестандартный проект.

Axle Rage: лучшая игра для игровых консолей.

Fight Hard Arena: лучшая игра для портативных платформ.

You are Empty: лучший дебют.

Far Cry: лучшая зарубежная игра.

1C: лучшая компания-издатель.

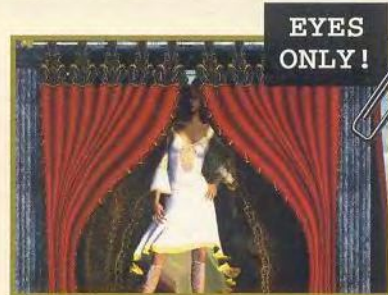
GSC Game World: лучшая компания-разработчик.

"Бука": лучшая компания-локализатор.

Юрий Мирошников (1C): приз от прессы (персональный).

Юрий Мирошников (1C): приз от индустрии (персональный).

Итак, мы прошлись по самым заметным, веселым и ярким проектам КРИ-2004. Как видите, российское игропроизводство крепнет не по дням, а по часам, а разработчиков на родных землях становится все больше. Что, безусловно, дает основания надеяться



EYES ONLY!

на то, что наш раздел "Из первых рук" (в котором, как известно, публикуются только "живые", полученные при непосредственном контакте с разработчиком впечатления) всегда будет иметь мощную информационную подпитку, а мы с вами — все основания для гордости не только за русскую космонавтику, но и за русские игры.

Ну, а где хорошие игры — там хорошие выставки и конференции. Год назад еще рано было выносить суждения о КРИ: по первому опыту, как известно, не судят. Зато по второму можно смело делать прогнозы на будущее. Так вот, КРИ стала куда как масштабнее и солиднее. По размаху она уже сейчас не уступает аналогичным европейским мероприятиям вроде Milia (известному и уважаемому профессиональному форуму европейских разработчиков). И мы крайне надеемся, что если так пойдет и дальше, то в самом ближайшем времени нам уже не понадобится расшифровывать странную трехбуквенную аббревиатуру, и понятие "КРИ" станет таким же общеизвестным, как ECTS или, скажем, E3... ■



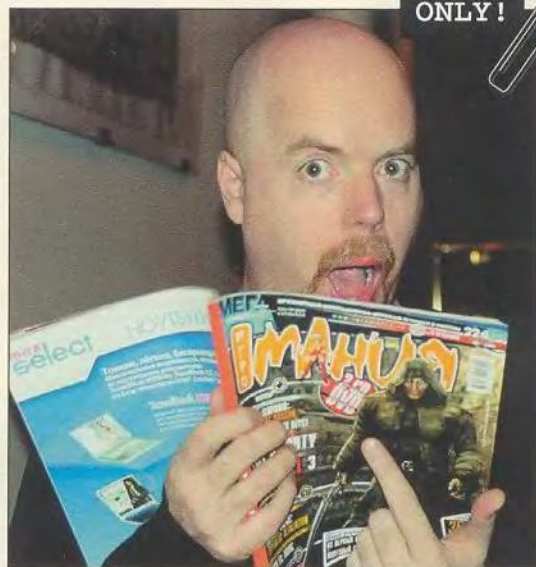
SECURITY FILE #

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

EYES ONLY!

ЗВЕЗДНОЕ ЧАЕПИТИЕ

**ДЖОН РОМЕРО И ТОМ ХОЛЛ ОТВЕЧАЮТ
НА ВОПРОСЫ "ИГРОМАНИИ"**



Узнав, что морозную столицу России посетят звезды, без преувеличения, мировой величины, редакция в срочном порядке снабдила Раффу табельным диктофоном, фотоаппаратом и списком вопросов для допроса с пристрастием, после чего он под присягой поклялся не появляться на пороге "Игромании" без самого что ни на есть развернутого и эксклюзивного интервью. В то время как наши коллеги по цеху терзали звезд во второй день КРИ, записываясь на пятнадцатиминутные приемы и вставая в длинную очередь, ваш корреспондент провел в компании Тома Холла и Джона Ромеро без малого час, распивая зеленый чай и разговаривая о консолях, Nokia N-Gage, DOOM 3 и восточноевропейской игровой индустрии. Максимально подробная стенография их беседы — перед вашими глазами...

В фойе гостиницы "Космос", среди снующих туда-сюда корейских спортсменов, отуженных яппи и празднующихся отдыхающих, стоят два ярких джентльмена — лысый улыбающийся крепыш в свитере и джинсах, а рядом с ним — облаченный в яркую рубашку невысокий мужчина с длинными волосами, ни на секунду не расстающийся с N-Gage. Это — Том Холл и Джон Ромеро, две живые легенды игровой индустрии. Люди, подарившие миру DOOM.

Мы пожимаем друг другу руки, садимся в местном кафе, заказываем напитки (я — зеленый чай, а "легенды" — неизменную диетическую кока-колу) и начинаем разговор...

ДОПРОС С ПРИСТРАСТИЕМ: ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

"ТЕТРИС" И "СТАЛКЕР" ОЛИЦЕТВОРЯЮТ РОССИЙСКУЮ ГЕЙМ-ИНДУСТРИЮ, А КРИЗИС ОТМЕНЯЕТСЯ

"Игромания" [И]: Прежде всего, уважаемые, расскажите, какие российские проекты вы видели?

Джон Ромеро [ДР]: По-моему, единственное, что я видел, — это S.T.A.L.K.E.R. — потрясающая игра!

Том Холл [ТХ]: (отчаянно наморщив лоб):

Да, S.T.A.L.K.E.R., и еще на прошлой Е3 я видел несколько экшенов, но, к сожалению, не помню, как они назывались... Но — эй! — я видел "Тетрис"!

[ДР]: А, ну конечно, "Тетрис" — я тоже его видел! Невероятный, умопомрачительный скачок — "Тетрис", и сразу же S.T.A.L.K.E.R.

[ТХ]: Отличный прогресс, кстати!

Я стыдливо умалчиваю, что формально S.T.A.L.K.E.R. — вовсе не российский проект. Где бы ни пролегли границы по территории бывшего СССР, мы все-таки по-прежнему относим GSC к "нашим".

[И]: А как вы вообще относитесь к наплыву европейских и, особенно, восточноевропейских проектов?

[ДР]: Супер! У них совершенно отличный от американского подход к гейм-дизайну, к подаче сюжета. Вот посмотри на тот же Alone in the Dark — обожаю эту игру! — совершенно другие ощущения. Уникальный стиль, другая культура — это очень интересно.

[ТХ]: Да что там, они даже управление ор-

ганизуют по-другому!

[И]: Что вы думаете по поводу всех этих упаднических настроений и слухов про кризис PC-индустрии, которые опять гуляют по прессе?

[ДР]: Чушь! PC никогда не умрет — это живая, динамически развивающаяся платформа. Черт, да каждый раз, когда кто-нибудь анонсирует новую консоль, все начинают причитать — "ну все, теперь PC-играм конец". И потом все убеждают, что PC вот он, никуда не делся!

[ТХ]: Никто никогда не перестанет делать игры для персонального компьютера! Он ведь двигает всю "железную" индустрию. Единственная причина, по которой производители выпускают все новые и новые видеокарты, — это игры! Плюс — есть ряд жанров, которые лучше всего играют на PC: стратегии и FPS. Представь себе тот же Ghost Recon с джойстиком! Несмотря на это, я работаю сейчас в Midway и делаю консольные игры. Мы только что закончили Suffering — survival horror для PlayStation2.



Мимике Холла может позавидовать любой артист. Ромеро же выглядит более сдержанным. Возможно, сказываются индейские корни.



ЧАСТЬ ВТОРАЯ

В КОТОРОЙ ИДЕЯ И ТЕХНОЛОГИЯ БЕРУТСЯ ЗА РУКИ, ВЬЕТНАМ ПРИХОДИТ НА СМЕНУ ВТОРОЙ МИРОВОЙ, А DOOM 3 ПРОИГРЫВАЕТ HALF-LIFE 2

[И]: Поговорим немного о разработке игр. Идея и Технология — что для вас первично при создании своего проекта?

[ТХ]: Это всегда баланс. С одной стороны, можно начать с создания технологии, сказать: эй, я придумал такой эффект, что вы все сейчас падаете со стульев! А можно, наоборот, сконцентрироваться на проработке оригинальной вселенной. Мой курс — это все-таки насыщенный, детально прописанный сюжет, персонажи... Обычно это бывает так: сначала появляется идея, а уж потом я задаюсь вопросом — какая мне понадобится технология для ее реализации.

Хотя, конечно, не стоит недооценивать роль технического прогресса. Со многими разработчиками часто бывает так: «ага, у нас теперь есть реалистичная вода, что мы можем с ней сделать?»...

[ДР]: В этом смысле руки развязаны у разработчиков игр под PlayStation2. Там работают большие команды, они могут позволить себе год работать над какой-то технологией, потом сказать: все, с технической частью покончено — и приниматься за гейм-дизайн. В то время как PC-девелоперы постоянно вынуждены отвлекаться, чтобы прикрутить к своей игре новомодные фишки — все эти bump mapping'и, шейдеры и тому подобное. В результате мы имеем массу высокотехнологичных, но абсолютно бездушных игр.

[И]: Очень интересно от вас услышать какие-то прогнозы относительно того, что будет популярно в этом году. Закончился (я надеюсь!) вал WWII-игр. Что дальше?

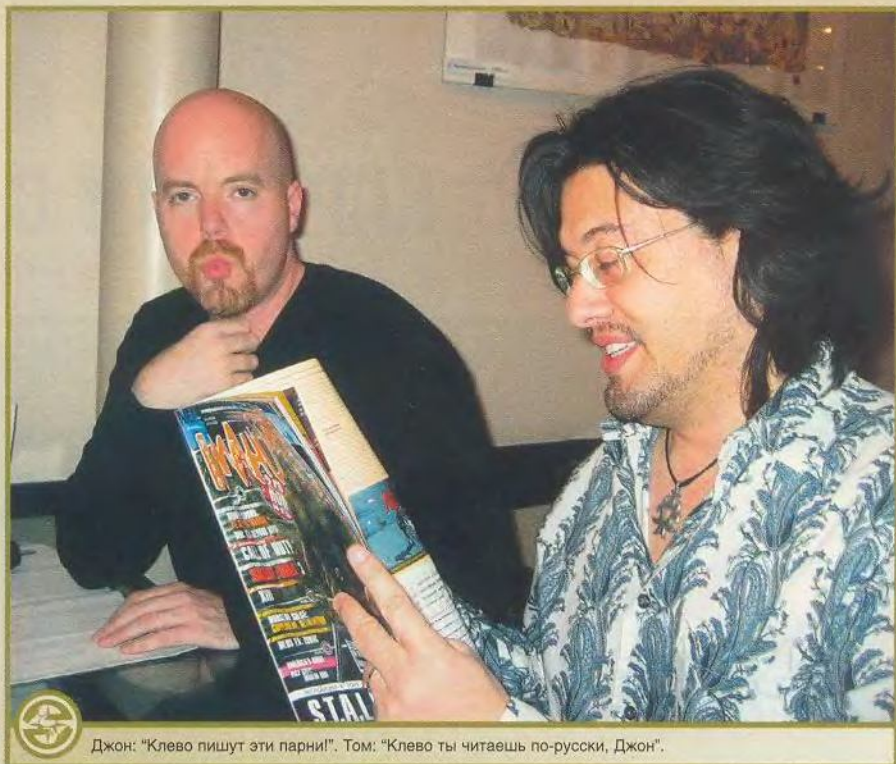
[ТХ]: Ха! Теперь будет сплошной Вьетнам! Звезды дружно смеются.

[ДР]: Экшены, но без помощи современных технологий, мутировали в огромное количество поджанров. Благодаря «честной» физике, Havoc и всем этим технологиям типа RagDoll, стало возможным делать действительно реалистичные игры вроде Ghost Recon, Rainbow Six и т.п. Лично я в восторге от Ghost Recon! Raven Shield, на мой взгляд, слишком реалистична — все эти убийства с одного выстрела в результате переусложняют игру. А вот Ghost Recon — то, что нужно! Никогда не забуду, как я играл в мультиплеер и залег со снайперской винтовкой в укрытии, а передо мной — сплошной лес! И вот я сижу, уже минут, наверное, тридцать, сканирую местность и точно знаю, что там кто-то ходит и даже постреливает периодически, но из-за камуфляжа и грамотно подобранных текстур ничего не могу увидеть! Потрясающее напряжение.

В общем, мое мнение — будущее за в меру реалистичными развлечениями, где люди будут воевать с людьми и стрелять из реально существующего оружия. Главное, чтобы разработчики при этом не забывали про геймплей.

[ТХ]: Да, главное при всем этом не забывать, что люди, все-таки, хотят получать от игр удовольствие... Никому не хочется охотиться за своим врагом двадцать минут и умереть от первой же пули, случайно высушившись из-за угла!

[ДР]: Конечно, когда речь идет о мультип-



Джон: «Клево пишут эти парни!». Том: «Клево ты читаешь по-русски, Джон».

леер-развлечениях, то про реализм лучше забыть, он веселья не добавляет...

[И]: Не могу не задать вопрос про DOOM 3 и Half-Life 2. Все мы, разумеется, видели просочившиеся в Сеть «альфа-версии»...

[ДР] (согласно кивает головой, но вдруг спохватывается): Я, кстати, не видел ничего! Ну то есть я... в общем, нет, я ничего не видел. Ну вообще-то... давным-давно, я играл в deathmatch в DOOM 3...

[И]: Ну хорошо. Как бы там ни было, как вы думаете, кто победит в этой схватке?

[ДР]: Я не играл в Half-Life 2, но я видел демонстрацию, и могу сказать, что Valve впечатлили меня куда как больше...

[ТХ]: Да, у них столько идей — все эти существа, которые проламываются сквозь стены в том месте, где ты кинул споры, и то, как они используют физику в геймплее. Плюс — у них есть открытые пространства, помните этих огромных шагающих монстров, которые рушат все на своем пути?

[ДР]: Half-Life 2 выглядит как умное сочетание технологий, идей и гейм-дизайна. Разумеется, я куплю обе игры, но лично для меня вторая часть Half-Life гораздо более интересна.

[ТХ]: Конечно, DOOM 3 будет более мрачный, он больше сконцентрирован на том, чтобы напугать игрока, а не развлечь его. Хотя я видел несколько впечатляющих моментов — когда зомби появляется из темноты, вся эта игра теней...

[ДР]: DOOM 3, безусловно, обладает хорошим графическим движком. Но посмотрите — все, что есть в новом DOOM, уже умеет половина современных игр! Я имею в виду реалистичные тени и все эти графические козыри id Software. Сейчас в мире полно отмененных разработчиков — они посмотрели, что анонсировал Кармак, и — бам! — сделали то же самое. В результате на рынок уже вышла куча игр, в которых есть bump mapping, реалистичные тени, освещение и практически все, что обещали нам id, а DOOM 3

до сих пор не вышел. Если они хотели сделать ставку на технологию, им вообще не нужно было ее демонстрировать!

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ

В КОТОРОЙ ПРИШЛА ПОРА ПРОЩАТЬСЯ

[И]: Спасибо большое за интересный разговор! Последняя просьба — автограф для читателей нашего журнала...

Ваш корреспондент протянул заезжим звездам чистый лист бумаги... но не тут-то было! Том и Джон категорически отказались оставлять послание читателям на родном английском, затребовав, чтобы я научил их писать слово «Игромания» по-русски.

[ДР]: Я вот хочу эту фразу написать по-русски!

Показывает мне листок с надписью: «Hi Guys! Thanks for playing and never stop fragging!».

[И]: Хммм.. Я не уверен, что получится перевести «and never stop fragging»...

[ТХ]: Черт! Я написал английскую букву!

[ДР]: Так что мне писать?

[И]: Давай я переведу первую часть, а вторую просто оставим на английском?

[ТХ]: Мне нужен чистый лист! Кстати, ручка перестала писать!

[ДР]: Чувствую себя как в школе....

После десяти минут, трех отказавших ручек и четырех запоротых листов, я, наконец, заполучил аккуратно выведенные автографы, которые вы можете лицезреть ниже:

Привет ИГРОМАНИЯ!

ИГРАЙТЕ, AND NEVER STOP FRAGGING!

Tom Hall John Romero

[И]: Уф, двойное спасибо, и до встречи!

[ДР] и [ТХ] (хором, с чудовищным акцентом): Йа люблю «Игроманию»!!!



SECURITY FILE # /01 (0 КТ)

EYES ONLY!

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

КАРТИНКИ С ВЫСТАВКИ

ЛУЧШИЕ КАДРЫ КРИ-2004

- 1. Отцы в сборе.
- 2. "Мор" — это не утопия! Это реальность!! (Ice-pick Lodge).
- 3. Они читали Сорокина (Digital Spray Studios).
- 4. Вундеркинды на КРИ (Temporal Games).
- 5. Кранк: "Какие уж тут игры! Тут дело серьезное, вы же видите".



КРАНК И ДЕВЫ

На КРИ-2004 уже традиционно выделились наши калининградские любимцы — K-D Lab. Они, впервые в истории отечественного игропрома, использовали известный западный прием — поставили рядом со своим стендом так называемых booth girls. То есть высоких девушек выдающихся пропорций в обтягивающих футболках с логотипом компании, призванных своими манящими формами завлекать празднующихся посетителей на стенд "К-Д". Но, как выяснилось, не все было так просто — у прекрасных дев на спине были надписи "Concept Art [undisclosed project]", и позиционировались дамы...

как "наброски для новой игры от Кранка!"

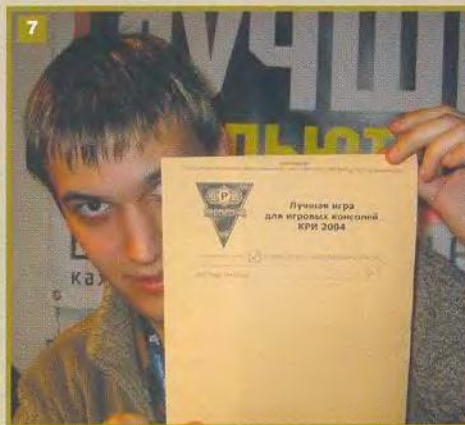
Магнетизм округлостей этих "набросков" был совершенно непреодолим, поэтому с ними фотографировались все подряд — наш главред-директор, коллеги-разработчики, заезжие гейм-звезды Том Холл и Джон Ромеро и даже простые посетители. В результате к стенду K-D (где демонстрировалась, к слову, практически завершенная версия "Периметра") было действительно не пробиться.

Мы, со своей стороны, можем лишь снять

шляпу перед столь мудрым ходом и застолбить для себя место в первом ряду, когда Кранк решится презентовать новый проект. Тем более что он самолично пообещал во время своего доклада, что (цитируем) "сиськи будут". Мужская часть нашей редакции такому повороту событий безмерно рада.



- 6. Прекрасный лик "Сферы" ("Никита").
- 7. Матвей Кубик: "Непросто выбрать лучший проект КРИ для консолей".
- 8. Веселый вид со стенда "Игромания".
- 9. K-D Lab: "С КранКом не соскучишься".
- 10. Илья Швецов из K-D удовлетворяет основной инстинкт
- 11. Ст. о/у Гоблин: "Поделись улыбкою своей".



ВНИМАНИЕ: ВИДЕОРЕПОРТАЖ С КРИ-2004

Такого вы еще не видели! На CD или DVD "Игромании" страстно ждет курсора вашей мышки первый проект независимой студии "Игромания-видео" под руководством **Антон Логвинова** — эксклюзивный видеорепортаж о КРИ-2004 с комментариями популярных народных ведущих **Олега Александровича Полянского** и тоже **Олега Александровича**, но уже **Ставицкого**.

ИТАК, ПЕРЕД ВАМ ПРЕДСТАНУТ:

ⓐ Секретные видеокдры всего того, что происходило во время КРИ. Наши операторы круглосуточно дежурили в холлах гостиницы "Космос" и отсняли самые интересные события выставки.

ⓑ Подробный рассказ о самых видных играх выставки: **You are Empty**, **"Одиссея капитана**

Блада", **Parkan 2**, **"Пираты XXI века"**, **"Вивисектор: Зверь внутри"**, **Flight of Fancy**, **Telladar Chronicles: Reunion**, **The Tales of Walerir**, **The Fast&Funny** и других!

Ⓐ Видеоролики из самых зрелищных игр выставки.

Ⓐ Видеоинтервью с **КранКом**, страшим о/у **Гоблином** и другими мэтрами индустрии.

Ⓐ И, конечно же, эксклюзивное видеоинтервью с **Джоном Ромеро** и **Томом Холлом**. Живые легенды индустрии отвечают на каверзные вопросы наших корреспондентов, отчаянно дурачатся перед камерой и берут первые уроки русского языка.

Не пропустите: только сегодня и только на наших компактах или DVD!

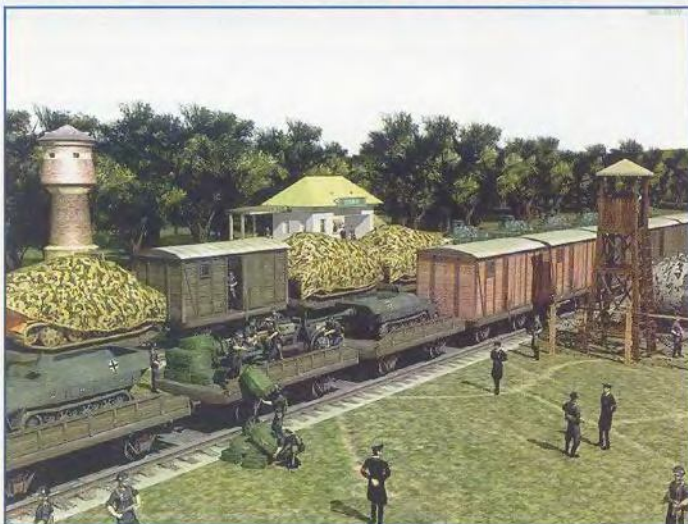


ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Kombat

Жанр: RTS/Wargame **Издатель:** Нет **Разработчик:** Game Factory Interactive
Похожесть: Противостояние, Блицкриг **Системные требования:** Не объявлены
Мультиплеер: Интернет, локальная сеть **Дата выхода:** 2004 год



Нынешнее изобилие WWII-стратегий на рынке закономерно привело к тому, что девяносто процентов этих игр стали похожи друг на друга, как братья-близнецы, и новости об анонсах проектов такого рода читаешь с нескрываемой скукой. Сначала так было и с **Kombat**. После первого прочитанного абзаца желание захлопнуть браузер и забыть об этом стало почти нестерпимым... но тут из списка "features" выкристаллизовались вещи, ранее не замеченные ни в одной RTS "по мотивам Второй мировой".

Прежде всего, это двухуровневый искусственный интеллект. Система под названием Local AI отвечает за управление юнитами на поле боя (реакция на те или иные события, алгоритмы нахождения пути и тому подобное). Принципы ее работы знакомы каждому, кто хоть раз играл в RTS, поэтому сразу перейдем к рассмотрению системы Global AI — программы, способной самостоятельно генерировать... целые игровые кампании (!). Реализовано сие следующим образом. В игре имеется одна большая карта, "разрезанная" для удобства на отдельные участки местности, на которых, собственно, и проходят боевые действия. Программа анализирует ситуацию на этой карте, исходя из ряда критериев: географических координат линии фронта, сил врага, местонахождения наиболее важных его объектов (столицы, городов, заводов, мостов, складов и так далее) — и выдает игроку список заданий, обязательных к выполнению в данной конкретной миссии. При этом система учитывает, что под контролем игрока должна быть максимально большая по площади территория, а ли-

Рубрику подготовил: **Игорь Варнавский**



ния фронта должна оказаться как можно короче. Все это, конечно, обеспечивает высокую реиграбельность, но, увы, ставит крест на сюжете: как вы понимаете, невозможно прописать брифинги для всех вариантов возможного развития событий. Лаконичные фразы вроде "захватите склад" или "уничтожьте всех" — таков удел местных сценарных изысков.

Кроме того, система Global AI вынудила создателей пойти на жертвы и в плане исторической достоверности. Иными словами, выиграть войну может любая из сторон (союзники, Германия или СССР).

Однако не будем о грустном. У **Kombat** есть несколько весьма существенных тузов в рукавах. Например, крайне необычный подход к геймплею. Игрок выступает в образе вполне конкретного персонажа, а не абстрактного "бога", который незримо парит над полем боя. После того как вы определитесь с родом войск (пехота или бронетанковые силы), в которых ваше альтер эго будет проходить службу, последует обязательный tutorial, и только после усиленных тренировок ваш подопечный попадет на передовую в чине младшего офицера. На первых порах вам доверят лишь небольшое подразделение (от тридцати до пятидесяти солдат) или группу из трех танков, но при успешном выполнении боевых задач вас будут постепенно повышать в звании. Карьерный рост остановится, только когда вы заслужите чин генерала и начнете командовать целой дивизией (пятнадцать тысяч (!) солдат или четыреста танков). По ходу игры отношение подчиненных к вам как к командиру будет постоянно меняться в зависимости от того, насколько успешно вы действуете на поле брани. Ну и, само собой, выжившие в сражениях солдаты от миссии к миссии набирают опыт.

Мощный трехмерный движок справляется с отображением 500 юнитов на экране (всего на одной карте может присутствовать до 30 000 бойцов). При таком размахе нянчиться с каждой воякой в отдельности попросту нерационально, в связи с чем "резиновая" рамка приказала долго жить: командовать можно только соединениями, самое маленькое из которых — взвод...

Уже сейчас очевидно, что в недрах **Game Factory Interactive** рождается весьма незаурядный проект. И это неудивительно, ведь люди, которые составляют костяк этой команды, когда-то работали в небезызвестной GSC над "**Казакми 2**" и **S.T.A.L.K.E.R.**

Parkan 2

Жанр: Action/Strategy **Издатель:** 1C **Разработчик:** Nikita **Похожесть:** Parkan, MechWarrior, Battlezone **Системные требования:** Не объявлены
Мультиплеер: Нет **Дата выхода:** Первая половина 2004 года



Игра "**Parkan: Хроники Империи**" стала самым крупным российским проектом своего времени. Нельзя сказать, что это был хит, но для 1997 года, когда до выхода гиперпопулярных "**Аллодов**" и "**Вангеров**" оставались долгие месяцы, появление на рынке полномасштабной и серьезной отечественной игры стало серьезным событием. Не слишком разнообразный геймплей и масса недочетов первой версии не смогли омрачить всеобщей радости, потому что это был первый российский проект такого калибра.

А вот сиквелы были встречены с куда как меньшим энтузиазмом. "**Parkan: Железная стратегия**" образца 2001 года при всей своей исключительности так и осталась "просто хорошей игрой" — не больше. "**Parkan: Железная стратегия. Часть 2**", несмотря на наличие заветной циферки "2" в названии, на поверку оказалась банальным аддоном, при упоминании о котором принято стыдливо отводить глаза — слишком уж



банальной получилась эта игра. И объяснение тому, пожалуй, только одно: компания **Nikita** решила реализовать все свои новые концепции в полноценном продолжении игры — **Parkan 2**.

Через восемнадцать лет после событий игры "**Parkan: Хроники Империи**" в космосе появилась опасная космическая аномалия, которая поставила под угрозу само существование Вселенной. Ученым удалось установить, что причиной появления новой угрозы явились некие неаккуратные действия некоего персонажа, который фигурировал в первой части игры. Предотвратить надвигающуюся катастрофу можно, только вернувшись в прошлое и изменив ход истории. Роль эдакого "терминатора" предстоит играть тому самому пилоту крейсера **Parkan**, который уже не единожды спасал мир без малого два десятка лет назад. Не раскрывая остальных подробностей, отметим, что сюжет в **Parkan 2** довольно хорошо проработан, и, что приятно, нелинеен. Впрочем, абсолютной свободы действий в игре все-таки не будет.

Что же касается геймплея, то в целом игра по-прежнему представляет собой ядерный жанровый коктейль. Главная роль, конечно же, отводится боевой системе. Дабы не морочить игрокам головы, разработчики создали всего два вида кораблей: рейдеры и транспорты. Первые отличаются высокой маневренностью, но относительно слабой броней, вторые же — отличной защитой, но крайней неповоротливостью.

Экономическая модель в **Parkan 2** со времен первой части была несколько упрощена и до уровня того же **X2: The Threat** явно не дотягивает. Вам не позволят строить десятки заводов и сотни торговых кораблей, назначать торговые маршруты и наблюдать за непрерывными вояжами ваших космических караванов. Впрочем, здесь все это и не нужно. **Parkan 2** сосредоточен на самом главном, что есть в космосимах, — на сражениях. В прайс-листах местных магазинов вы найдете только самые необходимые товары — запчасти и боеприпасы. Иногда придется тратить деньги и на нематериальные ценности: информацию от NPC, которая необходима для дальнейшего продвижения по сюжетной линии. Кстати говоря, вместо денег в игре используется куда более ценная в космосе "валюта" — ракетное топливо...

Несмотря на уйму достоинств, **Parkan 2**, скорее всего, станет таким же нишевым продуктом, как и его предшественники. Добиться серьезных успехов игра сможет лишь после тотального пересмотра чересчур своеобразной концепции. Хотя успех в России ей, безусловно, гарантирован.

Shadow Ops: Red Mercury

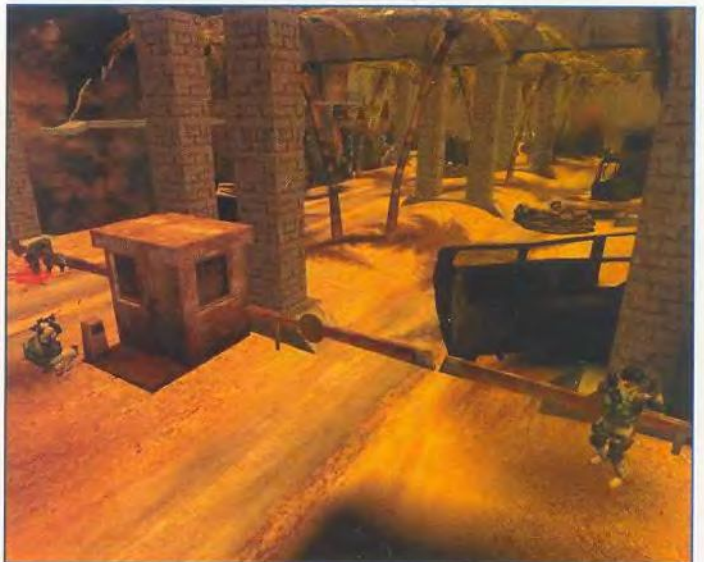
Жанр: Action **Издатель:** Atari **Разработчик:** Zombie Studios **Похожесть:** Delta Force: Black Hawk Down, Counter-Strike: Condition Zero **Системные требования:** CPU 1GHz, 128Mb, 64Mb Video **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть **Дата выхода:** Весна 2004 года



Давайте сразу расставим акценты: **Shadow Ops: Red Mercury** — это наиприветнейший представитель породы counter-terrorist-экшенов. Чрезмерную приверженность канонам жанра и обилие всевозможных клише можно было бы оставить без внимания, будь в игре лоск **Delta Force: Black Hawk Down** или продуманность **Full Spectrum Warrior**. Увы, чего нет, того нет.

Сюжет настолько неоригинален, насколько это вообще возможно, но упрекать **Zombie Studios** за этот промах бессмысленно — такой сценарий (с небольшими поправками) был использован в тысячах игр и сотнях фильмов. Итак, наш главгерой, член небезызвестного подразделения "Дельта", получает приказ найти украденное террористами секретное оружие. После быстрого расследования выясняется, что оным оружием является некое чудовищное вещество под кодовым названием **Red Mercury**, разрушительная сила которого по мощности вполне сравнима с ядерным оружием. По данным разведки, "Красный Меркурий" в настоящее время находится в Сирии, куда незамедлительно отправился бравый спецназовец. Прорубившись сквозь толпы экстремистов, наш бравый вояка наконец добрался до того места, где хранилось оружие... однако было уже слишком поздно: вертолет с самодельной бомбой с "меркуриевой" начинкой уже взмыл в воздух и направился в сторону американского авианосца....

Идти по следам террористов, удравших с остатками "меркурия", нам придется на протяжении двадцати уровней. По ходу действия нашему герою предстоит пострелять во врагов демократии в Париже и Конго, на Филиппинах и в Боснии, в Казахстане и даже в Чечне... Короче говоря, во всех сколь-нибудь значимых "горячих точках" планеты. Палки в колеса будут ставить не только ортодоксальные бородачи в чалмах, но зачастую и наши собственные коллеги из спецподразделений других



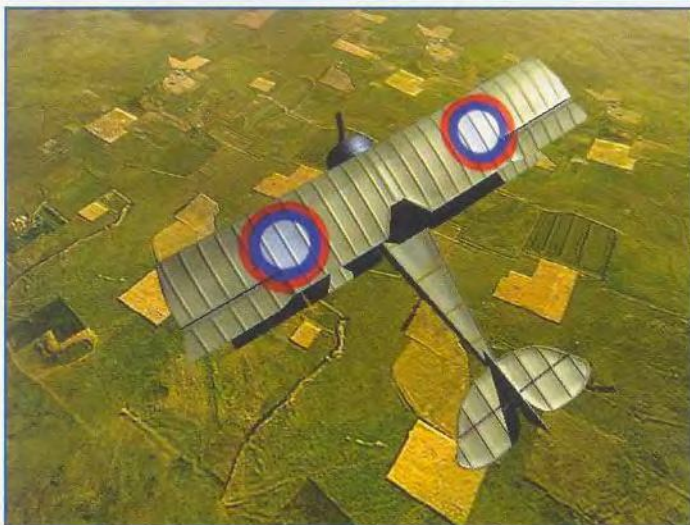
стран мира. В число этих скверных стран, что интересно, попадут вполне цивилизованные государства, такие как Британия, Германия, Франция и... хм... Россия. Но и это еще не все: несмотря на то, что главный герой служит в рядах **Delta Force**, большую часть заданий ему предстоит выполнять в одиночку.

Ориентация на **Halo**-образный геймплей становится все более модной в среде разработчиков, и **Zombie Studios** не пожелала остаться в стороне от новой моды. Количество одновременного переносимого оружия ограничено в игре всего четырьмя стволами (хотя с двумя было бы удобнее), огромная роль в боях отведена гранатам. Использовать их, кстати, можно двумя способами: просто швырнув злодейскую лимонку в сторону противника или аккуратно подкатив к супостатам по земле, как шар в кегельбана. В последнем случае, видимо, дальность броска будет намного меньше, зато точность заметно возрастет. Помимо всего прочего, у стрелкового оружия будет также функция "мини-зум", замеченная ранее в **Call of Duty** и **Vietcong**.

Напоследок осталось добавить еще одно. Как мы уже давно убедились, наличие под капотом игры золотого Unreal-движка еще не является гарантией безупречной графики. **Shadow Ops: Red Mercury** — как раз такой случай. Видимо, на аскетичности облика игры сказалось недостаточное финансирование проекта. Впрочем, мы искренне надеемся, что, даже несмотря на это, у **Zombie Studios** все получится, и **Red Mercury** не повторит судьбу печально известного аддона **Delta Force: Task Force Dagger** за авторством той же команды.

Sikorsky

Жанр: Авиасимулятор **Издатель:** Нет **Разработчик:** d-Strict **Похожесть:** "Ил-2: Штурмовик", Project IGI **Системные требования:** Не объявлены **Мультиплеер:** Без подробностей **Дата выхода:** Не объявлена



Отечественные разработчики продолжают нас удивлять. В то время как весь остальной мир давным-давно поставил крест на авиасимуляторах, они упорно пытаются возродить жанр из пепла. И, что искренне радует, у них это получается. Но если, скажем, **Flanker** или **Lock On** были посвящены современной авиации, а **"Ил-2"** — самолетам времен сороковых годов прошлого века, то действие **Sikorsky** происходит в 1910—1920 годах, когда боевая авиация еще только зарождалась.

Название **"Сикорский"** было выбрано для того, чтобы отдать должное знаменитому конструктору, а вовсе не для демонстрации авиапредпочтений разработчиков. К тому же российская авиация в годы Первой мировой войны не могла похвастаться сколько-нибудь серьезными достижениями. В связи с этим в игре будут представлены главным образом западные машины (французские, британские, немецкие, австрийские и итальянские) — Farman, Nieuport, Albatros, Fokker, RAF, Morane и другие. Насколько проработана будет летная модель всех самолетов, доподлинно пока неизвестно, но, скорее всего, она окажется не хуже, чем в **"Ил-2"**.

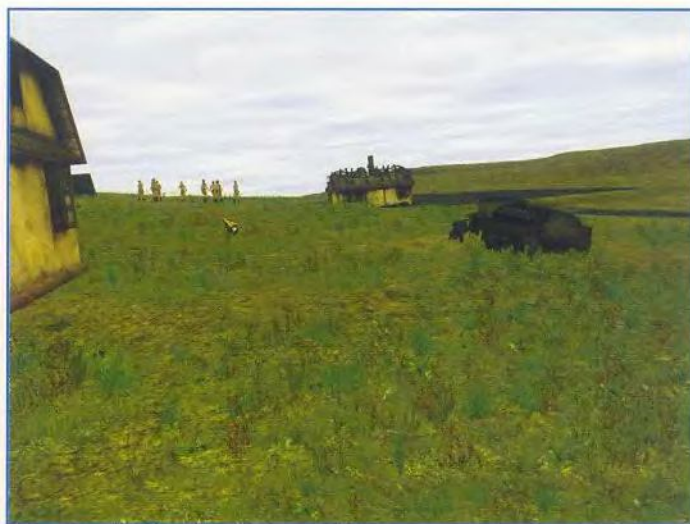
Но самое интересное заключается в том, что, в отличие от всех остальных "серьезных" авиасимов, в **Sikorsky** будет возможность вести боевые действия на... земле. Подробности опять-таки окутаны мраком тайны. Известно лишь, что наземные стычки будут реализованы на манер **Project IGI** (!). Представляете, какой для этого нужен движок? Не станет ли экшен-составляющая заложником технических ограничений движка? Видимо, не станет — об этом говорит хотя бы тот факт, что в **"Сикорском"** на каждую человеческую модель людей ушло по 5—10 тысяч полигонов. Что уж тут говорить о полигонах в моделях техники!..

На данный момент игра готова лишь наполовину, что вкупе с чудовищной ресурсоемкостью движка не позволяет надеяться на ее скорый выход. Вероятно, на прилавках магазинов **"Сикорского"** мы увидим не раньше, чем в следующем году.

Steel Squall: The Blaze of Eastern Front

Жанр: Тактическая стратегия/Wargame **Издатель:** Нет **Разработчик:** Digital Art **Похожесть:** Вторая мировая **Системные требования:** Не объявлены **Мультиплеер:** Без подробностей **Дата выхода:** 2004 год

На постсоветском пространстве свирепствует форменная эпидемия. Пожалуй, нигде больше не выходит такого количества игр, посвященных событиям Второй мировой войны. Одних только стратегий вышло/анонсировано столько, что впору вводить карантин на их разработку. Некоторые из них уже превратились в полновесные серии, другие еще только готовятся к вы-



ходу. Появление на горизонте **Steel Squall: The Blaze of Eastern Front** свидетельствует о том, что предупреждения Минздрава о возможности перенасыщения рынка играми одной и той же тематики по-прежнему пролетают мимо ушей разработчиков. Впрочем, возможно, это и к лучшему.

Избрав в качестве бэкграунда означенный исторический период, ребята из **Digital Art** невольно поставили себя в довольно сложное положение. Обилие тяжеловесных конкурентов, на фоне которых можно очень легко затеряться, требует как можно более серьезного подхода к проекту. И разработчики это, похоже, понимают. Они поставили перед собой ультимативную задачу — добиться от своей игры предельной реалистичности. Характеристики оружия и боевой техники полностью соответствуют историческим реалиям, а их разнообразие должно удовлетворить любого стратегомана (кстати, не верьте названию игры: воевать нам придется не только на Восточном фронте, так что в **Steel Squall** наверняка будут и западные модели оружия).

Баталии будут проходить на огромных картах площадью до 400 квадратных километров, на которых без труда сможет развернуться до нескольких тысяч солдат. Однако подобные масштабы влекут за собой множество проблем. Потеря связи с одним из формирований лишит вас возможности контролировать ситуацию на данном участке фронта; разрыв прямого сообщения с тылом может стать причиной того, что в самый разгар боя вы с удивлением обнаружите острую нехватку боеприпасов; а отсутствие организованной разведки оставит вас без информации о численности и дислокации вражеских соединений. Кроме того, разработчики упоминают о некоем "изменяемом масштабе времени". Что это значит, пока непонятно, но, судя по всему, роль этой фишки не будет сводиться только к ускорению времени при перемещении через "пустые" участки местности.

Все это звучит крайне интересно, однако из-за хронической нехватки информации мы сможем вынести финальный вердикт **Steel Squall** еще не скоро: игра далека от завершения, да и издателя у нее еще нет.

Supremacy: Four Paths to Power

Жанр: Походная стратегия **Издатель:** Strategy First **Разработчик:** Black Hammer Game **Похожесть:** Sid Meier's Alpha Centauri, X-COM **Системные требования:** Не объявлены **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть, hot-seat **Дата выхода:** Весна 2004 года



Гадкий утенок, в котором никто не разглядел задатков статного лебедя, способен удивить намного больше, чем обреченный на успех блокбастер от знаменитых "родителей". Выход игры, заочно провозглашенной шедевром, напрочь лишен неожиданностей, ведь о ней известно буквально все, вплоть до последней запятой в титрах. Так что иметь дело с проектом, которого никто не ждал, куда интереснее. Так было с **"Космическими рейнджерами"**, и то же самое, возможно, произойдет с похожей стратегией **Supremacy: Four Paths to Power**.



В основе Supremacy лежит довольно-таки любопытная концепция. В начале игры вам предложат выбрать одного из четырех "commanding officer", от лица которого вам и предстоит завоевать Галактику. Огромная армия, которая потребуется для этого святого дела, немислима без прочного экономического базиса. Ресурсы требуются не только для строительства войск, но и для поддержания их боеспособности. Потребность в разнообразном сырье (а в Supremacy нас озаботят добычей золота, неких полезных кристаллов, топлива, руды и пищи) вынуждает постоянно расширять свою колониальную империю, ведь на одной планете никак не могут быть все виды полезных ископаемых.

Сражения будут происходить как в открытом космосе, так и на поверхности планет. Ломать голову над балансом разработчики не стали, предложив игрокам самим заняться дизайном юнитов. Видимо, сие конструкторское решение будет реализовано на манер Alpha Centauri.

Шпионаж и разведка играют хоть и второстепенную, но крайне важную роль. У врагов можно красть технологии, заваливать их дезинформацией и даже организовывать широкомасштабные мистификации (например, построить на какой-нибудь заштатной планете фальшивый завод, растрюбить о "новой стройке века" во всех межгалактических СМИ... и обескураженный противник, возможно, направит на захват вашего фальш-завода все свои войска).

Supremacy сочетает в себе самые удачные находки многих стратегий последних лет, но будет ли этот сплав жизнеспособен — покажет только время.

■ The Roots

Жанр: RPG **Издатель:** Cenega **Разработчик:** Tannhauser Gate **Похожесть:** Gothic, Dungeon Siege, Final Fantasy **Системные требования:** CPU 700(900)MHz, 256(512)Mb, 32(128)Mb Video **Мультиплеер:** Нет **Дата выхода:** Лето — осень 2004 года



Когда западные разработчики начинают подражать своим японским коллегам, на свет появляются довольно забавные игры. Вроде The Roots.

На первый взгляд, проект ничем не напоминает "японскую" RPG. Напротив, совершенно очевидно, что игра создавалась по классическим западным лекалам. Первое жанровое клише — традиционный фэнтезийный сюжет. Пересказывать его нет смысла, ибо после слов "в волшебном мире Лораф проснулось древнее зло..." большая часть из вас, дорогие читатели, начнет клевать носом. Ну да не суть. По примеру многих RPG последнего времени, сюжетная линия в The Roots всего одна, но винограды гроздь побочных квестов должны создать правдоподобную иллюзию нелинейности. В любой момент можно забыть о выполнении сценарно важных заданий и отправиться куда глаза глядят (некоторые квесты, впрочем, не терпят отлагательства). Кроме набивших оскомину подземелий-кладбищ-замков, в The Roots нам обещаются довольно-таки оригинальные локации. Такие, как, например, летающие острова. Путешествовать между ними можно при помощи порталов, паромов или воздушных кораблей.

Теперь — внимание: начинается самое интересное. Прелести своей ролевой системы поляки из Tannhauser Gate живописали во всех подробностях. Развитие героя осуществляется на манер Morrowind: что качаешь, то и растет. С характеристиками еще проще. Классические правила D&D разработчики The Roots считают слишком сложными



(действительно, там без поллитры не разберется даже сотрудник Wizards of the Coast), поэтому ими была придумана куда менее замысловатая система. У каждого персонажа существует базовый набор умений, которые можно разделить на магические и боевые. И те, и другие, в свою очередь, делятся на атакующие и защитные. Дальнейшая дифференциация способностей внутри этих групп зависит от пристрастий персонажей к конкретной школе магии и виду оружия. Все просто, не правда ли?

Однако самой необычной стороной The Roots является боевая система. Разработчики, явно питающие слабость к японским ролевкам, сделали поединки по принципу... Final Fantasy. Во время стычки игра переходит в пошаговый режим. Игрок при помощи специальной шкалы определяет агрессивность персонажей (от этого будет зависеть манера их поведения во время схватки — защищаться или нападать) и указывает им, надо ли прикрывать друг друга во время боя. В течение определенного промежутка времени ваши подопечные атакуют противников, а когда это время истекает, переходят в "пассивный режим". Развитые индивидуумы при этом могут не только защищаться, но даже контратаковать. По мнению разработчиков, все это обеспечивает слаженность и, соответственно, эффективность действий партии.

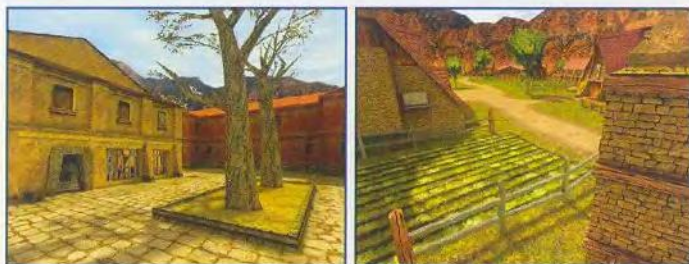
Возможно, такая система хорошо зарекомендовала себя в JRPG, но ведь там и механика геймплея совершенно другая. В The Roots же, как и любой экшен-ориентированной RPG, стычки происходят буквально на каждом шагу, и подобное "новшество" может серьезно затянуть прохождения игры.

Решение авторов включить сетевой режим только в Xbox-версию игры выглядит еще более странно. Хотя если заглянуть в портфолио этой команды, все станет ясно: помимо The Roots, Tannhauser Gate работают над онлайн-овой RPG Mimesis Online. Вам ничего не говорит название этой игры? Совсем? Могу вас утешить: мне тоже.

Впрочем, не будем язвить. Сейчас игра полным ходом движется к релизу и, вполне возможно, сможет весьма неплохо показать себя после него.

■ Пограничье

Жанр: RPG **Издатель:** 1C **Разработчик:** Сатурн-Плюс **Похожесть:** Arcanum, Fallout **Системные требования:** CPU 700MHz, 128Mb, 64Mb Video **Мультиплеер:** Нет **Дата выхода:** Предположительно 2004 год



Пока человечество в лице NASA билось над разрешением вопроса "есть ли жизнь на Марсе?", боги, обеспокоенные сумасшедшими темпами развития науки и техники на Земле, решили, что настало время для нового витка развития эволюции. По повелению свыше накоплен-

ное человечеством за годы холодной войны оружие "внезапно" сдетонировало, превратив почти всю поверхность Земли в безжизненную пустыню. Большая часть людей погибла, а выжившие переселились в специально оборудованные и огороженные зоны. Ну а для того, чтобы быстрее приспособиться к новым условиям, человечество решило отступить от запретов на клонирование и эксперименты над генетическим кодом. Увы, несовершенство технологий и потеря почти всей научной базы привели к непоправимым последствиям: человечество раскололось на десятки рас, причем люди в том виде, в каком они существуют сейчас, исчезли навсегда. Магия стала не менее значимой, чем наука, а мир погрузился в череду изнурительных войн... Такой вот сюжет у игры под названием "Пограничье" — нового ролевого проекта от известных отечественных "квестоделов", компании "Сатурн-Плюс".

На стадии генерации персонажа нам предложат определиться с классом нашего альтер эго (маг, вор или воин) и умениями, а также указать приоритетные виды оружия и заклинаний. Характеристики героя делятся на несколько групп: здоровье, боевые умения, защита от всевозможных воздействий, атака. В целом же местная ролевая система отдаленно напоминает небезызвестную S.P.E.C.I.A.L. Удивляет, правда, небольшой выбор доступных классов. В принципе, это можно было бы объяснить нелинейностью сюжета... но сюжет "Пограничья" не предусматривает никаких сценарных альтернатив.

В игре реализована довольно любопытная система набора опыта. Половина добытой "экспы" идет на повышение боевых умений (поиск ловушек, стелс-умения и так далее), а вторая половина может быть использована только для прокачки мирных навыков (ремонт, торговля, лечение и тому подобное). Зачем понадобилась такая дифференциация — пока не совсем понятно.

Оригинально выглядит и боевая система. Она не то чтобы полностью пошаговая, но и обозвать ее реал-таймом язык не поворачивается. Каждый персонаж обладает определенным количеством очков действия, скорость регенерации которых зависит от его характеристик. Именно за счет этих очков персонажи могут передвигаться во время боя, атаковать, защищаться и выполнять множество других, не менее полезных действий. Как только оные очки подходят к концу, главгерой замирает на месте и определенное время стоит как вкопанный. Когда количество очков действия восстанавливается до ста процентов, герой вновь вступает в бой. Трудно сказать, для чего разработчики пошли на излишнее усложнение этого элемента игры. Разве что в релизе подобные сложности приобретут статус уникальной "фичи"?

Население игрового мира не столь велико, как в лучших RPG нашего времени, но количество NPC должно быть компенсировано их "качеством". Отношения с персонажами строятся при помощи некой загадочной "сложной многоуровневой схемы". Определяющее значение имеет, конечно же, то, к какой гильдии или к какому клану принадлежит тот или иной NPC. Кроме того, "Сатурн Плюс" акцентирует особое внимание на AI, поэтому нам обещаются не интерактивные театральные декорации, а натуральный живой мир, в котором все персонажи взаимодействуют логично и продуманно.

Безусловно сильной стороной проекта является достаточно симпатичный графический движок, хоть и уступающий лучшим разработкам в этой области, но по нынешним временам выглядящий вполне достойно. Слова создателей игры о том, что их детище способно держать в кадре



до одного миллиона полигонов, следует воспринимать с известной долей скепсиса: даже у моторчика высокотехнологичного *Far Cry* этот цифра не поднимается выше 250—300 тысяч. Но, может быть, этому есть иное объяснение: работа над игрой еще далека от завершения (это подтверждается отсутствием информации о точной дате релиза), поэтому авторы изначально писали движок "на вырост" технологий.

Нетрудно заметить, что "Пограничье" не может похвастаться сколько-нибудь значимыми инновациями в геймплее, и, в этом, кстати, признаются даже сами разработчики. Так что в итоге должна получиться "просто хорошая игра", которая не похватает всех звезд с RPG-небес, но наверняка не скатится до уровня показательно безвкусных *The Fate* и *Mistmare*.

Hill Project

Жанр: Action ■ Издатель: Нет ■ Разработчик: Gaming Side ■ Похожесть: Sylpheed, Ikaruga, Zone of the Enders ■ Системные требования: Не объявлены ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■ Дата выхода: 2004 год



Первое знакомство с компьютерными играми — это событие, которое запоминается на всю жизнь. Трудно описать ощущения, которые испытываешь, впервые видя другой мир по ту сторону монитора. Очувтившись там, чувствуешь себя новорожденным, осваивающим прописные истины, искренне удивляясь при этом любому пустяку, на который "взрослые" давным-давно не обращают внимания. Со временем "жажда познания" становится менее острой, а воспоминания о самой первой игре блекнут под слоем новых впечатлений. Однако в душе все равно живет надежда на то, что рано или поздно появится шанс получить такое потрясение еще раз. Этим и объясняются попытки многих разработчиков возродить игры, чей возраст зачастую исчисляется не одним десятилетием.

В *Gaming Side* вспомнили о настоящей классике — космических экшенах, которые распространились буквально повсюду, начиная с Nintendo Entertainment System (помните *Galaxion*?), или в простонародье Dendy, и заканчивая младшими моделями сотовых телефонов (многочисленные игрища вроде *Space Impact*). Современные консоли могут похвастаться целой охапкой таких игр, а вот на PC их не было целую вечность.

Впрочем, новое время диктует новые правила. Здоровый минимализм под соусом трехмерной графики уже не является залогом успеха. Сегодня игры без захватывающего сюжета, разнообразного игрового процесса и пресловутых RPG-элементов рискуют оказаться на свалке истории еще до выхода. С первым пунктом у *Hill Project* все должно быть в порядке. На данный момент доподлинно известно лишь то, что storyline будет нелинейным, а в роли главгероев выступят Вольфганг (пилот-контрабандист) и его спутница Илен. Простоту геймплея должно компенсировать разнообразие заданий. В одной миссии вам, к примеру, разрешат отстрелить все, что движется, в другой будет разрешено уничтожать только корабли голубого цвета, а в третьей потребуются набрать определенное количество очков. В награду за выполнение этих заданий вам могут выдать новую модель оружия или иную запчасть для апгрейда вашего звездолета.

Пока рано делать какие-либо прогнозы, но, похоже, что у *Hill Project* есть шанс получить радушный прием на PC. В отличие от консолей, где конкурентов у нее предостаточно. ■

The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth

Игорь Варнавский

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: RTS ■ Издатель: Electronic Arts ■ Разработчик: EA Los Angeles ■ Похожесть: Lord of the Ring, War of the Ring, Warcraft III ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть

ДАТА ВЫХОДА

Июнь 2004 года

www.eagames.com/pccd/loir_bfme/home.jsp

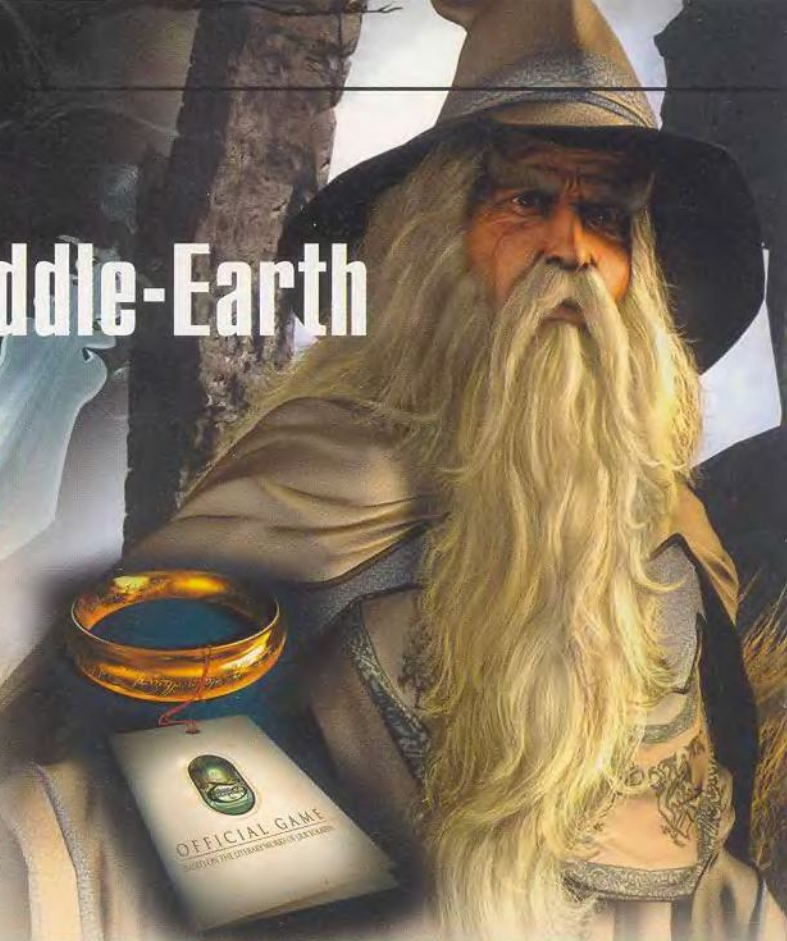
О потешных схватках бобра с олом (сиречь **Electronic Arts** с **Vivendi**) за обладание злополучной лицензией на "Властелина колец" мы уже писали не раз и не два. Не будем подробно останавливаться на всех подробностях этой борьбы, скажем лишь, что после многомесячных ристалищ EA получила лицензию на создание игр по мотивам кинотрилогии, а Vivendi — на основе книжного первоисточника. Однако EA, имея неоспоримое преимущество (соглашение с New Line Cinema и дяденькой Питером Джексонем лично), допустила грубейшую ошибку: вся ее линейка "властелин"-игр состояла только из экшенов: **The Fellowship of the Ring**, **Two Towers** и **The Return of the King**. Прозорливая Vivendi поступила намного умнее, развернув бурную деятельность сразу в нескольких направлениях: задушенный в колыбели **The Treason of Isengard**, увы, так и не добрался до магазинных полок, а вот платформер **The Hobbit** и RTS **War of the Ring** благополучно "озолотились" и благодаря лицензии собрали весьма неплохую кассу. Кроме того, в этом году должен состояться релиз онлайн-ролевой **Middle-Earth Online**, а уж там...

"Электроники" осознали свою ошибку слишком поздно, когда до выхода **War of the Ring** оставалось чуть больше полугода. В связи с этим разработка стратегии со "сверхоригинальным" названием **The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth** была поручена стахановцам из **EA Los Angeles**, которые умеют работать не

только быстро, но и качественно. Шутка ли — в их портфолио лежат такие признанные хиты, как **Red Alert 2** и **Command & Conquer: Generals...**

Захват

Вторгаясь на территорию, испокон веков принадлежащую **Blizzard**, EA сильно рискует. Редкое RTS-яблоко способно упасть далеко от **Warcraft**-яблони, и фэнтезийные стратегии последнего времени лишь подтверждают это правило. **War of the Ring** и **Lords of EverQuest** похожи на **Warcraft III** бук-



- 1 ■ Сцена весьма напоминает киношную осаду Минас-Тирита, однако город на скриншоте на Минас-Тирит как-то не очень похож. Что наводит на грустные мысли о точности следования прототипам... Либо на куда менее грустные мысли о том, что в игре будут осады и других городов.
- 2 ■ Мелковат нынче тролль пошел, однако.
- 3 ■ Эпическое полотно "оллифант давит пехоту". Нет на него Леголаса, ей-ей...

важно во всем — начиная с концепции геймплея и заканчивая дизайном юнитов. Не повторит ли Battle for Middle-Earth судьбу предшественников?

На первых порах именно такой вариант развития событий кажется наиболее правдоподобным. Оснований для этого более чем достаточно. Четыре расы, каждая со своими плюсами и минусами, сбалансированы по старому как мир принципу “камень-ножницы-бумага”. Высококомбинаторная конница роханцев хороша не только в нападении, но и при защите собственных рубежей. Многочисленные фермы, которые являются единственным источником дохода, находятся на большом удалении друг от друга и из-за этого часто подвергаются нападениям. Их защита — источник постоянной головной боли, поэтому в качестве компенсации за спасение крестьян игрок будет получать кое-какие бонусы.

Домоседы-гондорцы могут показать себя с наилучшей стороны только на крепостных стенах. Их фортификационные сооружения отличаются повышенной надежностью, но даже если враги умудряются прорваться на территорию гондорского города, их ждет огромное количество всевозможных хитрых ловушек. Здания гондорцы могут строить только в пределах города, где места и так впитык — десять раз подумаешь, прежде чем закладывать фундамент. Пополнение казны осуществляется точно так же, как у роханцев, — за счет ферм. Пейзажи Гондора худо-бедно обучены военному делу, поэтому в экстренных случаях их можно временно поставить под ружье.

Властелину Мордора не приходится задумываться о добыче ресурсов для создания юнитов: чтобы увеличить размеры своей армии, ему достаточно построить несколько дополнительных казарм (войска будут обучаться автоматически). Слабость его бойцов компенсируется их количеством. Тактика соответствующая: “обвел рамкой и послал на”. Пакостная способность загаживать ландшафт окружающий среды перенята лагерем Сауруна у всем известной неж-

ти, что добавляет игре еще один плюсики в графу “похожесть на Warcraft III”.

О штабе Сарумана информации меньше всего. Рекрутирование урукхаев, скорее всего, производится бесплатно, а вот для создания осадных машин и строительства зданий им потребуется дерево.

Помимо обычных солдат, каждой из сторон будут доступны сверхдорогие юниты. У “добряков” это слоподобные мумакы, которые используются как передвижные артиллерийские платформы, и энты, способные голыми руками раскидать целый отряд вражин. При случае они могут даже запустить в противника валуном или чем-нибудь не менее увесистым. При отсутствии подручных средств борьбы энты могут выдирать камни даже из стен зданий. Единственное, чего они опасаются, так это огня.

Тролли, состоящие на службе у Сауруна, обучены всем тем же фокусам, что и энты, но в силу врожденной тупости могут швырнуть во врага не только булыжником, но и... собственным сослуживцем. В связи с этим не стоит посылать их в атаку в компании с орками, ибо в приступе ярости громилы запросто затопчут половину отряда. Зато, в отличие от энтов, они могут вырывать деревья и использовать их в качестве гигантских дубин. В игре нашлось применение даже назгулам. Их пронзительные вопли резко снижают боевой дух армии противника.

Властелин умов

Герои в Battle for Middle-Earth играют даже большую роль, чем в Warcraft III. Владение магией и наличие невиданных спецспособностей позволит им существенно влиять на ситуацию на поле боя, поэтому и в одиночной игре, и в мультиплеере одновременно будет доступен только один персонаж.

Кстати, режим сетевой игры вставлен в Battle for Middle-Earth стандартно не “для галочки”. Помимо стандартного deathmatch, в игре есть и полноценные кампании, причем исход битв напрямую влияет на дальнейшее развитие сюжета.



▲ Назгул реет над воинством Белой Длани. Кстати, если боевой дух врагов этот юнит снижает — то у своих, возможно, будет повышать?

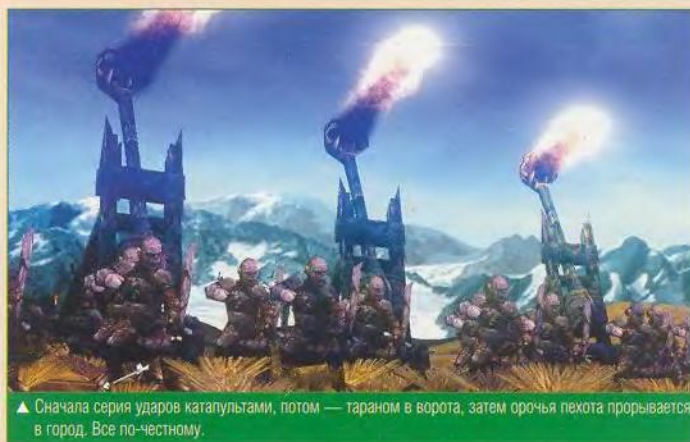
По следам дяди Пети



Договор с создателями кинотрилогии “Властелин колец” позволил разработчикам на всю катушку использовать разработки студии WETA Workshop, которая отвечала за производство всех трех фильмов Питера Джексона. Это позволило авторам добиться максимального сходства своей игры с одноименным кино. Облик как главных героев, так и ста-

тистов, дизайн локаций, музыка — абсолютно все выдержано в духе оригинала. И, конечно же, все ключевые герои будут озвучены актерами, которые снимались в фильме. Уже сейчас в офисе Electronic Arts можно отправлять приз за самую аутентичную “виртуализацию” Средиземья.

Однако несмотря на все усилия разработчиков, добиться стопроцентного соответствия оригиналу у них не получилось: формат компьютерной игры накладывает целый ряд серьезных ограничений. Прежде всего это касается сюжета. Пришлось пойти на некоторые жертвы: ключевые события, вроде битвы за Минас-Тирит или сражения у Хельмовой пади, в игре будут обязательно, но выиграть войну сможет любая из сторон. Даже Саурон.



▲ Сначала серия ударов катапультами, потом — тараном в ворота, затем орочья пехота прорывается в город. Все по-честному.

Еще интереснее другая находка разработчиков — система Epic War. Каждый игрок при этом получает небольшое подразделение, с которым он должен одержать победу над отрядом неприятеля примерно такого же размера. После того как закончатся все сражения, выжившие игроки перенесутся на другую карту, где их силы объединятся в один большой отряд и сообщество выступит против объединенных сил противника. Непонятно, правда, кто будет осуществлять управление этой ватагой: все игроки, выступающие на данной стороне, или только один из них.

Насчет технических подробностей. С графикой в Battle for Middle-Earth не должно быть абсолютно никаких проблем, и в немалой степени этому будет способствовать переработанный движок C&C: Generals. Этот бравый моторчик выдает картинку, которая по качеству лишь немногим уступает монументальной Rome: Total War. И хотя качество прорисовки ландшафта и отдельных юнитов осталось на прошлогоднем уровне, масштабность сражений выросла в десятки раз: в местных сражениях одновременно могут участвовать тысячи юнитов! Фанаты будут биться в экстазе: ни одна другая из всех ныне существующих “властелин”-игр не передает так точно атмосферу фильма.

Но возникает проблема: отрендерить такое количество моделей смо-

жет далеко не каждый компьютер. Из-за этого EA была вынуждена разработать специальную технологию LOD Everywhere (нечто подобное демиургу из Shiny когда-то задействовали в Sacrifice), которая во избежание тормозов автоматически понижает уровень детализации изображения на слабых машинах.

Battle for Middle-Earth находится в разработке с марта 2003 года, поэтому шансов на то, что игра выйдет к объявленному сроку, не так уж много. Но даже если релиз будет отложен, задержка вряд ли будет долгой. Во-первых, EA хочет выпустить проект как можно раньше, пока не затих ажиотаж вокруг фильма, а публика не пресытилась продуктами “властелиновой” тематики. Во-вторых, игра создается бывшими сотрудниками EA Pacific, а они умеют ковать хиты в рекордно короткие сроки...

А что, кто-то еще сомневается, что Battle for Middle-Earth будет хитом? ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Будем ждать? Качество C&C: Generals, размах Rome: Total War и лицензия на знаменитую кинотрилогию Питера Джексона не оставляют никаких сомнений: нас ждет новый RTS-властелин. Впервые диктатура Blizzard в жанре поставлена под угрозу.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

70%

В тылу врага

[Soldiers: Heroes of World War II]

Алексей Бутрин

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: RTS Издатель: Codemasters Разработчик: Best Way
Издатель в России: 1C Похожесть: Commandos 3, Hidden & Dangerous 2, Блицкриг Мультиплеер: Интернет, локальная сеть

ДАТА ВЫХОДА

Лето 2004 года

www.eagames.com/pccd/lotr_bfme/home.jsp

То, что Вторая мировая — самая популярная ныне тема в компьютерных играх, говорилось уже неоднократно. Однако вы жестоко ошибаетесь, если думаете, что разработчики, которые решили изготовить очередной WWII-проект, попросту халтурят и идут на поводу у конъюнктуры. Для создания хорошей компьютерной войнушки нужно перелопатить кучу технических справочников, исторических трудов, привлечь к созданию игры экспертов и уделить большое внимание малозначительным, на первый взгляд, деталям. Мало кто из разработчиков выкладывается на сто процентов ради соблюдения исторической достоверности. И тот, кто это делает, обязательно выстреливает в десятку. Ребята из донецкой студии с символичным названием **Best Way** — как раз из таких.

“Блицкриг” крупным планом

Несмотря на то что **Soldiers: Heroes of World War II** (отечественное название проекта — “В тылу врага”) преподносится своими создателями как ближайший родственник **Commandos** и **Hidden & Dangerous**, первая ассоциация, которая приходит на ум при знакомстве с игрой, — отечественный “Блицкриг”. Несмотря на кажущуюся абсурдность такого заявления, оно вполне правомерно: обе игры не застревают на каком-либо одном эпизоде войны, а охватывают весь период Второй мировой; главные герои и

там, и здесь — не вооруженные до зубов коммандос, а простые солдаты; действие обеих игр проходит не в бункерах и подземельях Третьего рейха, а на “свежем воздухе”; и даже графика в **Heroes of World War II**, несмотря на принципиальные отличия, по своему духу больше всего напоминает именно “Блицкриг”. Впрочем, на этом сходство стремительно заканчивается, и дальше начинаются исключительно различия.

В отличие от масштабных стратегий, в “Тылу...” главный акцент сде-



- 1 Только что нашими стараниями был уничтожен сельский аэродром.
- 2 Городской парк — не самое удобное место для танковых сражений.
- 3 Гражданин Гастелло направил горящий самолет прямо на фашистские танки, но промакнулся и снес мирную хату.

лан не на массовых побоищах, а на боевых действиях в масштабах маленьких подразделений — в большинстве миссий нам придется управлять всего тремя-четырьмя подчиненными. По задумке авторов, руководить мы будем обычными солдатами — ведь именно они, а не какие-то элитные части, были настоящими героями Второй мировой. Интересно, что специализации как таковой у солдат не будет: вооружил пулеметом — будет пулеметчик, выдал снайперскую винтовку — снайпер, дал в руки нож и заставил ползком пробираться в тыл врага — разведчик.

Арсенал ручного оружия в игре довольно большой — более двадцати моделей — и охватывает все виды вооружения, от ножей до пулеметов и гранатометов. Однако все это великолепие не будет доступно сразу в полном ассортименте; зачастую ваши подопечные будут вооружены слабо — более убойные стволы для группы нужно будет отыскивать на вражеских складах или добывать в бою.

Царица полей

Задания в игре обещают быть весьма разнообразными. Это только на первый взгляд может показаться, что «трудовые будни» пехоты — царицы полей — скучны и однообразны. На самом же деле возможные задачи для пехотного подразделения измеряются десятками — не хватит одной игры, чтобы реализовать их все: прорыв обороны, удержание ключевых точек, борьба с танками и авиацией, десант и так далее и тому подобное. Тем не менее в силу того, что воевать нам придется ну очень уж малыми силами, основной акцент будет сделан на стелс-миссиях.

А для того, чтобы помочь игроку воевать не числом, а умением, как завещали великие полководцы древности, была разработана оригинальная «гибридная» система управления. Главное, что есть в этой системе, — это, конечно же, старый добрый интерфейс а-ля **Command & Conquer**, знакомый каждому, кто хоть раз играл в RTS. Изюминка же состоит в том, что любым солдатом можно бу-

дет управлять не только в стратегическом режиме, но и индивидуально, как в экшенах с видом от третьего лица. И поверьте, это сделано не только для того, чтобы вы смогли оценить все достоинства игрового движка. Основное назначение этого режима — прицельный огонь и борьба с извечным бичом стратегий в реальном времени — кривым «автопилотом» юнитов.

Проиллюстрирую сказанное на примере: в стратегическом режиме вы можете приказывать своему пехотинцу атаковать вражеского солдата или уничтожить танк, и он, разумеется, попытается выполнить ваш приказ, но конечный результат предсказать будет довольно затруднительно. Но можно не полагаться на AI и теорию вероятности, а взять ситуацию под личный контроль: вражеского солдата убить одним метким выстрелом в голову, а танк обездвигить гранатой, метко брошенной под гусеницы. В то же время стратегический режим предпочтительнее для групповых атак и длительных перемещений отряда. Более того, разработчики обещают спланировать дизайн миссий таким образом, чтобы игрок был вынужден использовать оба варианта управления в комплексе. Например, основной части отряда вы даете задание завязать перестрелку с врагом, а сами берете под личный контроль снайпера и начинаете методичный отстрел вражеского взвода.

Плечом к плечу

Физическая модель в игре будет максимально приближена к реальности. Под этими словами подразумевается не только «честная» баллистика и практически тотальная разрушаемость всего игрового окружения. Огромное значение «В тылу врага» отведено зонам видимости и реалистичной звуковой модели. К примеру, в одной из миссий вам придется грозовой ночью пробираться в немецкий тыл под самым носом у крупного вражеского подразделения, и единственный способ выполнить задачу — передвигаться короткими перебежками во время раскатов грома...

Мотоциклом, танком, самолетом



Помимо вооруженных до зубов хомо сапиенсов, в игре будет 105 (!) различных видов техники, начиная с мотоциклов и заканчивая самолетами. Причем все это добро предназначено отнюдь не

для декоративных целей — на любой технике в игре можно будет спокойно покатайся, даже на самолетах. Правда, взлететь нашим солдатам не разрешат (не пилоты они, что тут поделывать), но покатайся на штурмовике, расстреливая все вокруг из авиационных пушек, — сколько душе угодно. В то же время са-

молеты под управлением AI будут рассекать воздушные просторы по полной программе, оказывая вам поддержку с воздуха или наоборот — сея на ваши головы тротилово-свинцовую смерть.



Кроме всего прочего, огромное значение уделяется программированию интеллекта «электронных болванов», как вражеских, так и дружественных, так что в теории AI должен получиться зверски сообразительным и хитрым. Враги будут устраивать вам засады, отступать в критических ситуациях, заманивать в ловушки и вызывать подкрепление.

Модели техники в игре, равно как и модели игровых объектов вообще, выше всяких похвал. В целом скриншоты вселяют уверенность в том, что **Heroes of World War II** будет одной из самых красивых RTS 2004 года. Чего стоят хотя бы только тени, модели растительности или местная вода! О пиротехнике, то бишь о качестве спецэффектов вообще и взрывов в частности, судить по статичным картинкам затруднительно, но, похоже, что и здесь все будет на пять с плюсом. Но больше всего радует внимание разработчиков к деталям, из которых, по большому счету, и складывается такое понятие, как реалистичность игрового окружения. Солдаты, к примеру, могут передвигаться на танках и бронетранспортерах, сидя верхом на броне, а при форсировании водных преград они плывут, подтягивая винтовки над головой. А вокруг ветер колышет листву деревьев, которые отбрасывают вполне достоверные тени, и по небу проплывают

облака, отражаясь в изумительно красивой воде. Лепота!..

Помимо трех полноценных кампаний, каждая из которых состоит из десяти миссий, разработчики обещают также порадовать нас многопользовательскими забавами. Помимо вполне предсказуемого дефматча, будет также знакомая с детства игра «король горы», в которой нужно будет отбивать, а затем удерживать у конкурентов некую ключевую точку на местности. Но самый многообещающий режим — совместное прохождение кампании, в котором может принимать участие до четырех игроков одновременно.

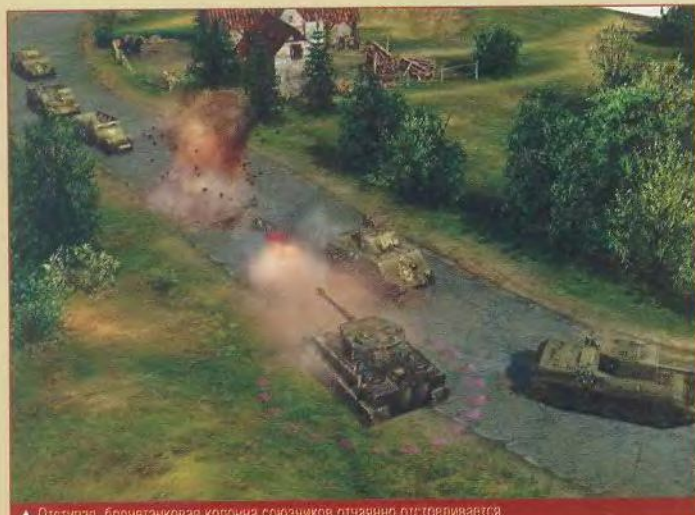
В общем и целом, задумка у **Best Way** просто замечательная — одним удачным выстрелом ребята из До-неца намереваются убить сразу двух RTS-зайцев: завоевать сердца поклонников **Commandos** и «Блицкрига». Нам остается только пожелать им удачи и затаив дыхание дожидаться лета. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Взрывоопасная смесь из «Блицкрига» и **Commandos** уже прошла пиротехнические испытания, и у нас есть все шансы получить летом натуральный RTS-шедевр.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

40%



▲ Отступая, бронетанковая колонна союзников отчаянно отстреливается.

Painkiller:

Крещенный кровью

Степан Чечулин

ROMANIA.RU

Жанр: 3D Action Издатель: Dreamcatcher Разработчик: People Can Fly
Издатель в России: "Акелла" Похожесть: Serious Sam, Doom
Мультиплеер: Интернет, локальная сеть

ДАТА ВЫХОДА

Апрель 2004 года

www.painkillergame.com

Господа, хочу сообщить вам неприятнейшее известие: жанр 3D Action вот уже почти год находится в застое. В очень глубоком. В погоне за полигонами разработчики напрочь забывают не только о том, что на первом месте в любой игре — увлекательный и, что немаловажно, оригинальный геймплей, но и о том, что далеко не последнюю роль в нем играют сюжет и атмосфера. Не знаю, как вам, но мне уже осточертели экшены, в которых снова и снова, буквально в промышленных количествах,

приходится истреблять фашистов, изничтожать инопланетных монстров и носиться с автоматом наперевес по джунглям Вьетнама. Уже в печенках сидят все эти M16, MP5 и неперенный Colt 1911. Когда в ...надесятый раз на экране монитора видишь храбрых американских воинов, которые высаживаются в каких-то зарослях, скулы сводит богатырская зевота...

Отчаянно хочется чего-то нового, свежего, незаезженного. К счастью, не перевелись еще на свете демиур-



ги, способные подарить игрокам настоящему оригинальную игру с незатертой концепцией и на самом деле увлекательным геймплеем.

Итак, встречайте героев сегодняшнего дня: молодую польскую команду разработчиков — **People Can Fly** — и ее игру **Painkiller**, о которой мы уже писали когда-то в незапамятные времена и которая в самом ближайшем времени вполне сможет покориť сердца многих геймеров. И если до недавнего времени были определенные основания сомневаться в успехе Painkiller, то вышедшая не так давно демо-версия расставила все по местам. Уже сейчас можно определенно сказать: Painkiller — игра, которую стоит ждать.

Мертвые не умирают

Сюжет Painkiller прост, как две копейки: с неким гарным хлопцем по имени Дэниэль Гарнер произошло воистину печальное событие — вмес-



1 ■ Скрин из полной версии. Похоже, в прошлой жизни эти упыри были солдатами, которые погибли при газовой атаке в Первую мировую.

2 ■ Баба-яга — существо, в общем-то, мирное. В игре она исполняет примерно ту же функцию, что и вертолеты в "Апокалипсисе сегодня". То есть пугает.

3 ■ Местные монстры — просто душки. Вот, скажем, этот гражданин, помимо колоритной внешности, обучен издавать потешные звуки перед смертью.

те со всей семьей он попал в страшную автокатастрофу, в результате которой погибли все, в том числе и сам Дэниэль. Затем, как водится, Гарнер увидел светлый коридор, а голос с небес "порадовал" горе-водителя сообщением о том, что путь в райские кущи ему заказан. Не уточняя, за какие такие смертные грехи Дэниэля не пускают в рай, голос предложил побатрачить на силы небесные, дабы словом и делом заслужить почетное местечко в садах Эдема. Для этого ему нужно всего ничего — помочь небесам в битве против демонов ада. Проще говоря, извести под корень нахальную армию тьмы, которая уже чуть ли не ломится в ворота рая. Недолго думая, наш герой принимает предложение, берет в руки старую дедушкину берданку, делает жутко воинственную физиономию и, пугая местных демонов грозным кличем, выходит на тропу войны, дабы показать всем темным силам, где зимуют речные омары.

Собственно говоря, на этом сюжет заканчивается, и начинается ураганное действие в лучших традициях легендарного **DOOM** и несколько менее легендарного (но не менее популярного!) **Serious Sam**. То есть мы всего-то и делаем, что бодро маршируем по уровням и отстреливаем толпы разномастной нечисти, которая в совершенно неестественных количествах прет из всех щелей. Ясно, что раз уж действие **Painkiller** происходит в потустороннем мире, то и твари, с которыми нам предстоит сражаться, — не какие-то там мифические минотавры или чудики с бомбами вместо головы, а ожившие покойники, которые предпочитают воевать, отрывая от себя куски разложившейся плоти и кидая их в нашего героя. Кроме этих джентльменов, вам встретятся и прочие архетипичные жители ада. Скажем, некие козломордые граждане, которые отлично бодаются и беспрерывно плюют заклинаниями... Вообще, разработчики **Painkiller**, похоже, отличаются буйной фантазией, так что морально готовьтесь к встрече с такими колоритными персонажами, как, скажем, Баба-яга, которая только и делает, что летает на метле, а также с полоумными рыцарями, которые машут во все стороны своими пудовыми мечами. Не обойдется и без оживших скелетов, которые на удивление быстро бегают и ловко уворачиваются от выстрелов. И это далеко не полный зоопарк, который обещан в финальном релизе.

Вся эта братия, конечно же, берет не умением, а числом. В особенно жестокие моменты на экране толкуются 20—25 свирепых исчадий ада, которые жаждут порвать на куски всякого неосторожного путника. Подчас геймера, прижатого к стенке ватагой разъяренных голеников из преисподней, охватывает самая настоящая паника. Очевидно, что сражения — это основная и неприменная часть

Оружие возмездия



геймплея. Избежать схватки невозможно, так как обычно вся катавасия начинается после того, как вы зашли в темный-темный переулок или комнату, а за вашей спиной с грохотом закрылись двери. Тут откуда ни возьмись и появляется тьма-тьмуша головорезов. Пока вы не отправите в ад последнего агента дьявола, дверь не откроется, и дальше пройти не получится. Интересно, что разработчики не стали утруждать себя продуманной расстановкой супостатов на уровнях, а нашли простое и элегантное решение: на глазах у изумленной публики противники материализуются прямо из воздуха. Так что не стоит расслабляться, коли вам покажется, что врагов на уровне уже нет: через несколько секунд из астрала запросто может выскочить еще десяток уродов, и вновь закипит бой.

Замечательно, что разработчики позаботились о хорошем AI. Конечно, ватаги нечисти, как и положено, несутся навстречу смерти, даже не помышляя о том, чтобы отсидеться в укрытии. Однако, ведомые умницей компьютером, они удивительно ловко уклоняются от выстрелов и, что особенно важно, даже умудряются совершать командные действия! К примеру, если толпе демонов надоест гоняться за вами битых полчаса, то часть мерзавцев отделится от общей компании и отправится в обход, дабы атаковать с тыла. Приходится все время держать ухо востро и постоянно оглядываться. Поэтому игра крепко держит в напряжении, не превращаясь в нудный отстрел кровавой мертвечи. Примечательно, что стремительно убывающее здоровье надо пополнять не аптечками, а некой "плазмой", которая появляется на месте растерзанных врагов. Так что после зачистки очередной локации необходимо пробежаться по ней еще разок, чтобы собрать все добро, оставленное покойниками.

Уровни **Painkiller** изобилуют всяческими "дополнительными заданиями", которые желателен выполнять. Одних только секретных может быть с десяток и больше. В демо-версии представлены всего три карты, но в релизе их будет по меньшей мере два десятка.

Работая над оружием для **Painkiller**, авторы избрали принципиально иной, нежели в прочих 3D-экшенах, подход. Здравое рассудив, что, каким бы ни был арсенал игры, игроки обычно выбирают две-три самые мощные пушки, которыми и орудут до конца, они сделали всего пять видов стволов. Зато каких! Помимо знакомых всем и каждому Помимо знакомых всем и каждому

Stakegun, который стреляет остро заточенными кольями. Выстрел из этого приспособления с первого раза приканчивает любую тварь. К тому же у каждого вида оружия есть альтернативный режим. Например, коломет может еще и метать гранаты. Это дает возможность проводить впечатляющие комбо-атаки: скажем, подорвав группу зомби гранатой, добывать разлетевшихся во все стороны супостатов метко пущенными кольями.



▲ Этому борову выстрелы из нашей мега-пушки — все равно что комариные укусы.

Не так страшен черт, как его малюют

Графике **Painkiller** можно аплодировать стоя. Парни из People Can Fly расстарались и сделали отличный графический движок, благодаря чему игра выглядит потрясающе. Вражины могут похвастаться множеством полигонов, четкими текстурами, а также отменной анимацией. Выстрел из коломета эффектно прикалывает особо зарвавшегося зомби к стенке. Одна метко брошенная граната — и пяток врагов с воем разлетается в разные стороны, теряя конечности и орошая землю кровью (или что там течет в жилах у вурдалаков). Спецэффекты заставляют стонать даже самую современную видеокарту. Экран монитора то и дело озаряется красочными вспышками взрывов и яркими сполохами выстрелов. Световые эффекты — вроде огня, солнечного света и им подобных — очень впечатляют, а окружающая обстановка полностью интерактивна: можно к чертям собачьим взрывать бочки с порохом, разносить в щепки гробы и выбивать двери и окна. Кстати, нередко удачно подорванная бочка может разом отправить на тот свет десяток противников. Так что это, выходит, уже не тупой дебош, а вполне себе тактика...

Музыка и звуки **Painkiller** как нельзя лучше соответствует атмос-

фере происходящего: грохочет зубоборительный тяжелый металл, вопят издающиеся твари, яростно рычат живые, раздаются громовые раскаты выстрелов и мощное буханье взрывов. Потрясающая атмосфера настоящего фильма ужасов. Органичное сочетание звуков, музыки и графики делает геймплей игры еще более сумасшедшим и притягательным.

После десятикратного прохождения демо-версии становится ясно, что у **Painkiller** есть все задатки хитовой игры с потрясающим геймплеем и превосходной графикой. Молодая команда разработчиков, за плечами которых нет громких проектов, судя по всему, создала по-настоящему интересный и оригинальный экшен, который придется по вкусу всем, кто уже устал от "реалистичных" игр о спецназе и жаждет расслабиться, разосно в куски приспешников темных сил... ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Вряд ли кто-то всерьез ожидал, что молодая команда разработчиков сможет создать один из самых интересных 3D-экшенов сегодняшнего дня. После просмотра демо-версии **Painkiller** становится ясно, что в жанре еще возможны пусть небольшие, но все-таки революции.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

90%

Star Wars Battlefront

Игорь Варнавский

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Action Издатель: LucasArts Разработчик:
Pandemic Studios Похожесть: Battlefield: Vietnam, Joint
Operations Мультиплеер: Интернет, локальная сеть

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Осень 2004 года

www.lucasarts.com/games/battlefront

Менеджерам **LucasArts** надо отдать должное: ни одна другая киношная вселенная не может похвастаться таким количеством тематических игр (если не верите — срочно см. рядом “Бесконечные войны”). Догадаться, куда метит новая игра дядюшки Лукаса под названием **Star Wars Battlefront** от **Pandemic Studios** (эта же контора, кстати говоря, когда-то выпустила в свет **The Clone Wars**), несложно — достаточно взглянуть на ее название. Конечно же, в нишу массовых командных экшенов, которая сейчас почти полностью оккупирована **Battlefield 1942**.

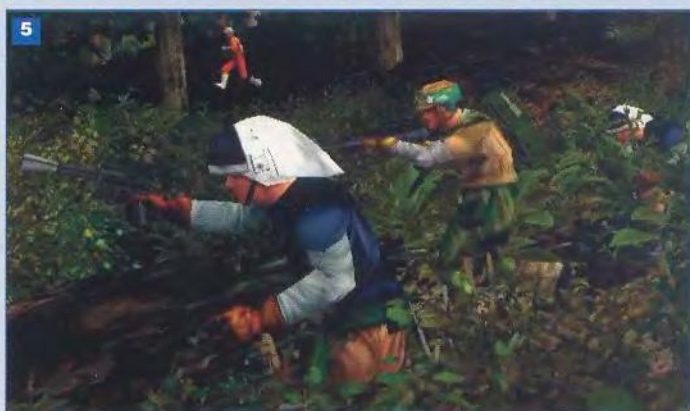
Battle<нечто>

Направленность проекта была очевидна еще до официального анонса (в последнее время возникла мода допускать утечки инсайдерской информации, а через пару-тройку дней публиковать пресс-релиз, содержащий уже известные факты). Скорый конец монополии **Battlefield 1942** — самого продаваемого экшена 2003 года — был лишь вопросом времени; и это время наступило. Но если не единожды воспетый нами **Joint Operations** искупает свою идейную вторичность целым ворохом свежих идей, то какими инновациями может похвастаться **Battlefront**?

Pandemic не стала вносить по-настоящему серьезных изменений в концепцию **Battlefield**. Как и в творении **Digital Illusions**, в начале игры обе команды получают определенное количество очков (в **Battlefield 1942** они назы-

ваются “tickets”), которые расходуются на возрождение убитых. По всей локации разбросаны “флажки” (являющиеся не чем иным, как точками респауна), захват которых быстро уменьшает число tickets. Время, отводимое на каждую схватку, жестко ограничено, из-за чего события на поле боя всегда развиваются стремительно и неотвратимо.

Что же касается сюжета, то с этим в **Battlefront** все в порядке. В истории “Звездных войн” принято выделять два наиболее важных периода (в расчет



- 1 ■ Повстанец засек в кустах штурмовика, однако тот вовремя поднял тревогу и позвал товарищей.
- 2 ■ Имперский пилот остался без истребителя. Жить под солнцем Явина ему осталось от силы несколько минут.
- 3 ■ Штурмовики обожают появляться неожиданно и в сопровождении оглушительных спецэффектов.
- 4 ■ Пожалуй, впервые мы увидим почти всю технику **Star Wars** в рамках одной игры.
- 5 ■ Повстанцы устроили разведку боем и выпустили на передовую инженеров — местный стройбат.



берутся только события фильма; заплывы Knights of the Old Republic на многие тысячи лет назад, естественно, не учитываются), поэтому в первую очередь нам придется определиться с эпохой и выбрать, когда будут развиваться сражения: во время событий классической или новой трилогии. В обоих случаях на выбор нам будут предложены две стороны: в первом — Империя и повстанцы, во втором — армия клонов и, соответственно, дроидов. Набор планет, на которых будут разворачиваться сражения, также зависит от того, какой промежуток истории “Звездных войн” вы предпочли. Исключение составляет лишь Татуин, который засветился в обеих трилогиях.

В Battlefront будет два основных режима игры. Первый — Instant Action — не представляет особого интереса, поскольку является обычным “скирмишем”. Куда любопытнее второй режим — Galactic Conquest. В этом режиме перед командами ставится одна-единственная задача: захватить все планеты противника. Дабы уравнивать шансы, планеты делятся поровну между обоими штабами, а выбор карты, на которой развернется очередное сражение, производится по очереди. Само собой, названия полей битв знакомы любому, кто хоть немного интересуется вселенной “Звездных войн”, — Явин, Эндор, Набу, Геонозис и так далее.

Победители премируются весомыми бонусами. Адепты Темной стороны Силы смогут развиться персональной “Звездой смерти” или даже заполнить в ряды своих бойцов самого Дарта Вейдера. Поборникам добра и справедливости придется довольствоваться орбитальной ионной пушкой и моральной поддержкой нудного мастера Йоды и отважного Оби-Вана Кеноби. Желающих самолично порулить джедаями придется разочаровать: во избежание проблем с балансом разработчики сделали этих персонажей неиграбельными, так что серьезной помощи вы от них вряд ли дождетесь.

Детали и издержки

Приятно, что разработчики учли печальный опыт Battlefield 1942 и не

стали вводить в игру некоторые заведомо бесполезные классы бойцов. “Медиков” не будет точно, а вот наличие “инженеров” пока под вопросом. Согласно первоначальному замыслу авторов, инженеры должны были по совместительству выполнять функции пилотов, но потом было принято решение о том, что управлять транспортными средствами сможет любой солдат. Основных классов всего пять: скауты, гранатометчики, снайперы, пехотинцы и их тяжеловооруженные коллеги — боевые андроиды. Кроме того, у всех воюющих сторон будет несколько уникальных юнитов.

Разные типы бойцов отличаются друг от друга прежде всего количеством здоровья, прочностью брони и скоростью передвижения. Мало того, многие из них могут похвастаться и некоторыми спецспособностями. Например, шпион повстанцев умеет прикидываться штурмовиком и проникать в глубокий вражий тыл. Разоблачить его сможет лишь имперский офицер. Последний, в свою очередь, может запросить у дрейфующего на орбите флота артподдержку и обрушить на головы бунтовщиков огонь имперских крейсеров. Клоны с джетпэками могут взбираться на недоступные другим солдатам возвышенности; клоны-снайперы умеют запускать дроидов-камикадзе, которые могут не только произвести разведку на вражеской территории, но и самоуничтожиться рядом с противником и так далее и тому подобное...

Авторы уделяют огромное внимание аутентичной внешности всего и вся — облик планет узнаваем с первого взгляда, а модели солдат и транспортных средств проработаны на ять (в игре представлен почти весь спектр техники Star Wars: шагающие AT-AT и AT-ST, культовые истребители X-Wing и TIE Fighter, новомодные Jedi Starfighter, Republic Gunship и так далее и тому подобное). Для того чтобы у игроков не возникало лишних поводов помянуть недобрым словом родственников разработчиков, физические модели всей техники будут сильно упрощены — вероятно, до уровня Halo.



▲ На каждом уровне обязательно будет по несколько стационарных турелей. Дань жанру.

Бесконечные войны



Джордж Лукас первый из киношников понял, каким потенциалом обладают компьютерные игры. Осознав это, он сразу же поставил производство игроизаций своих незабвенных “Звездных войн” на поток, и се-

годня трудно найти жанры, в которых еще не засветились проекты, повествующие о массовых разборках в “далекой-далекой галактике”. Стратегии: Rebellion, Gungan Frontier, Force Commander, Galactic Battlegrounds. RPG: Knights of the Old Republic и онлайн-войный монстр Star Wars Galaxies. Гонки: Episode I Racer, Racer: Revenge и прочие. Экшены: серия Dark Forces и Jedi Knight плюс целый ворох исключительно консольных проектов — начиная с Rogue Squadron и заканчивая The Clone Wars...

Короче говоря, чтобы перечислить все вышедшие на сегодняшний день игры по мотивам “Звездных войн” не хватит пальцев на руках у всего рецензентского отдела вашей дорогой редакции. Кроме шуток! Мы пытались — не хватило.

Теперь — что касается производственных издержек. Современные консоли уже давно не испытывают проблем с выходом в онлайн, поэтому Star Wars Battlefront изначально планировался как кроссплатформенный проект. Как это обычно бывает, авторы пошли по пути наименьшего сопротивления и не стали утруждать себя параллельной разработкой нескольких версий игры под каждую платформу. Одного взгляда на скриншоты достаточно, чтобы убедиться в печальном, но, увы, необратимом факте: под PC игру никто не оптимизировал. А чем еще можно объяснить столь неважное разрешение и общую замшелость картинки а-ля Deus Ex: Invisible War? Последнее разработчики упорно величают фичей (называется “gometric camera”) — но зачем в “полевом экшене”, где четкость картинки имеет жизненно важное значение, такая, с позволения сказать, “романтическая камера”? К тому же то, что прекрасно смотрится на экране телевизора, крайне неубедительно выглядит на мониторе. Ай-ай-ай, господа разработчики. Лучше бы вы брали пример с ваших коллег из Bioware, которые умудрились превратить Knights of the Old Republic в отличный PC-проект.

Впрочем, есть во всем этом и положительный момент: вполне возможно, что владельцы компьютеров смогут играть с обладателями консолей на одних и тех же серверах.

Конечно, разработчики несколько перегибают палку, когда заявляют, что в рамках Battlefield 1942 их идеи попросту невозможно было бы реализовать, но отчасти они все же правы. Ребятам из Digital Illusions, кото-

рые ответственны за появление на свет упомянутого выше проекта, на самом деле очень далеко до статуса небожителей. Концепция Battlefield 1942 появилась случайно, и сами создатели явно не рассчитывали на такой успех. Это заметно по тому, что в последующих аддонах они так и не исправляли многие недостатки игры. Иными словами, возьмись кто-нибудь посolidнее за разработку проекта, развивающего старые идеи Battlefield 1942, мы быстро забудем о существовании Digital Illusions.

В роли такой компании сейчас как раз и может выступить Pandemic Studios. Хотя эта контора никогда не входила в число законодателей мод игровой индустрии, в последнее время она все чаще привлекает к себе внимание издателей и прессы. Спецназовский экшен Full Spectrum Warrior (неприменно см. предыдущий номер “Игромании”), который эти ребята разработали для армии США, получил на прошлой неделе выставке E3 сразу две награды — “Лучший симулятор” и “Лучшая оригинальная игра”. Для относительно малоизвестной студии, коей пока является Pandemic, это высочайшая похвала. И, скорее всего, в ближайшем будущем использование эпитета “малоизвестная” будет уже неуместно. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Будем ждать? Попытка продвинуть игру по мотивам “Звездных войн” на рынок командных экшенов а-ля Battlefield 1942 пусть и не приведет к новому витку развития жанра, но определенно порадует многочисленных фанатов многопользовательских игр и адептов “далекой-далекой галактики”.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

70%

True Crime: Streets of Los Angeles

Игорь Вариванский

E-MAIL ПУБЛИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Action ■ Издатель: Activision ■ Разработчик: Luxoflux
Похожесть: Grand Theft Auto 3, Max Payne, Dead to Rights
Мультиплеер: Нет

ДАТА ВЫХОДА

Лето 2004 года

www.activision.com/microsite/truecrime



Перед разработчиками, которые намереваются создать свой собственный клон **Grand Theft Auto 3**, встают как минимум три задачи: сохранить дух оригинала и не испортить уже зарекомендовавшую себя геймплейную конструкцию ненужными нововведениями; не опуститься до банального плагиата; и, наконец, избежать нападков со стороны той категории граждан, которые пытались (и пытаются) урвать легких денег на скандальной известности шедевра от **Rockstar North**. Справилась ли **Luxoflux** — авторы самого успешного GTA-клона **True Crime: Streets of Los Angeles** — с этими задачами? Об этом мы можем судить уже сейчас: на Xbox, PlayStation 2 и GameCube игра вышла еще в ноябре прошлого года. А в ближайшее время она доберется и до PC.

Полуживым или мертвым

Ни для кого не секрет, что успех к **Grand Theft Auto 3** пришел главным образом благодаря ее гениальной концепции, которая обеспечила невиданный уровень реиграбельности. Концепция эта складывалась из целого ряда мелких элементов, однако если рассмотреть некоторые составляющие **Grand Theft Auto 3** по отдельности, становится ясно, что их проработка оставляет желать много лучшего. Машины слишком хрупки и ненадежны, перестрелки выполнены из рук вон плохо, а реализация рукопашных схваток не выдерживает никакой критики... Ребята из **Luxoflux** тоже обратили внимание на эти недостатки и постарались исправить их в **True Crime**.

Что, несомненно, радует — разработчики не забыли о необходимости дистанцироваться от чересчур отвязной **Grand Theft Auto**. В отличие от "симулятора подонка" (так некоторые называют творение **Rockstar North**), главным героем **True Crime** является сотрудник элитного спецподразделения полиции по имени Ник Канг, который по мере сил пытается сократить популяцию асоциальных элементов на улицах Лос-Анджелеса. Причем это "сокращение" далеко не всегда подразумевает их физическое устранение. Преступники мелкого пошиба могут капитулировать сразу после

предъявления полицейского удостоверения. Для того чтобы усмирить редисок посерьезнее, потребуется произвести предупредительный выстрел в воздух. Отдельные товарищи заходят еще дальше и отказываются сдаваться до тех пор, пока вы не намете им бока в драке или не прострелите ногу. Ну а самые отмороженные гангстеры попытаются либо удрать, либо скрыться на машине, отчаянно при этом отстреливаясь. Арестовать их зачастую оказывается невозможным — приходится идти на крайние меры.



Бороться с преступностью в **True Crime** можно по-разному. Тем, кто прикладывает максимум усилий для того, чтобы взять бандитов живыми, начисляются очки "хороший полицейский". Тем же, кто предпочитает оставлять после себя одни трупы, вне зависимости от личности преступника (будь то карманный воришка или грабитель банка), нарекают "плохими полицейскими". Эдакая "карма" героя, в конечном итоге предопределяющая, какую из двух возможных концовок вы получите в финале игры. К сожалению, вволю побезобразничать вам все же не дадут: беспредел в отношении законопослушных граждан жестко пресекается отрядами SWAT. Никто, правда, не запрещает вам останавливать пешеходов для "профилактических проверок". Если в ходе обыска у них обнаружатся наркотики или оружие, вы получите полное право



- 1 ■ Как истинный полицейский-лихон, Ник предпочитает кабриолеты красного цвета.
- 2 ■ Разработчики очень старались сделать из Ника по-настоящему харизматичного героя. В итоге он получился похожим на двоюродного брата Максимки П.
- 3 ■ Благодаря удобной системе наведения расстрел двух редисок займет две-три секунды.

их арестовать, что автоматически прибавит вашему альтер эго несколько положительных очков. В противном случае придется отпустить гражданина с миром.

Несмотря на то что Ник служит в полиции, бросаться сломя голову на выполнение каждого задания, выданного диспетчером, вовсе не обязательно. Вы можете вообще забыть о патрулировании улиц и поехать по своим делам. Впрочем, заняться в городе особо

ничем — как это ни печально, альтернативные способы времяпровождения в True Crime не предусмотрены. А вот ездить по вызовам, пресекая одни и те же преступления — уличные драки, незаконные соревнования доморощенных ночных гонщиков и т.д., — надоедает довольно быстро.

Проигрыш миссии в True Crime невозможен в принципе. Провал задания изменяет дальнейший ход событий, но не ставит вас перед необ-

ходимостью перезагружаться и проходить данный эпизод заново. К примеру, неудачная попытка проникнуть в мафиозный штаб приведет к тому, что в начале следующей миссии вы найдете своего героя привязанным к креслу и избитым до полусмерти.

Очки, полученные за успешное выполнение миссий, расходуются на апгрейд оружия и патрульного автомобиля. Кроме того, за определенную мзду в «центрах повышения квалификации» Ник сможет научиться новым приемам рукопашного боя, потренироваться в стрельбе из огнестрельного оружия (со временем можно овладеть даже техникой одновременной стрельбы по двум целям) и отточить навыки вождения.

Догнать и перегнать Grand Theft Auto 3

Стремясь максимально разнообразить игру, авторы превратили True Crime в настоящую жанровую солянку. Перестрелки подаются в самых эффектных ракурсах, а местное slo-mo хоть и проигрывает Max Payne 2, но выглядит тем не менее очень зрелищно. Брутальные потасовки в духе Dead to Rights прольются бальзамом на душу изголодавшихся по файтингам «писишников», ибо ни в одной другой компьютерной игре вы не увидите столь красивых драк. Лишь стелс-эпизоды, явно засунутые в игру «для галочки», смотрятся как седло на корове. Полное отсутствие шпионских гаджетов сильно сужает пространство для маневра, оставляя всего два варианта действия: незаметно прокрасться мимо вражины или тихо его оглушить. Зачем нужно было городить весь этот стелс-огород в игре, которая для этого совершенно не приспособлена? Большой вопрос.

Достаточно оригинально авторы реализовали погони на автомобилях. Стрелять из машины на ходу довольно сложно даже при помощи мыши, а на геймпаде с его аналоговыми ручьями это еще труднее. Облегчить жизнь игрокам призвана система под названием Precision Aiming. Суть ее в том, что по нажатию специальной клавиши время замедляется, а камера приближается к цели, благодаря чему можно без особых усилий попасть куда угодно: в бензобак автомобиля, в лампу дорожного фонаря или в злобный чайник бандита.

Страстное желание переплюнуть Grand Theft Auto 3 буквально во всем привело к тому, что разработчики малость переборщили с масштабами: площадь виртуального Лос-Анджелеса в True Crime составляет 250 квадратных миль! Цифра, согласитесь, внушительная. Даже в Vice City территория была намного меньше.

Увы, такая тяга к гигантизму сказалась на качестве картинки. Хотя True Crime и превосходит Grand Theft Auto 3 в плане графики (причем существенно), на фоне других совре-

Da niggaz power

The Doggfather

Snoop Doggy Doggy

PARADEL
ADVISORY
EXPLICIT CONTENT

В попытке догнать и перегнать Grand Theft Auto разработчики True Crime пошли на серьезный шаг и, подобно демиургам из Rockstar North, обеспечили свою игру роскошным саундтреком. Однако они пошли еще дальше и не просто лицензировали чужую музыку, но еще и заручились поддержкой лично Снуп Догга (личности в рэп-культуре по меньшей мере легендарной), который специально для игры записал несколько авторских треков и даже вместе с небезызвестными Гэри Олдмэном и Мишелем Родригесом принял участие в озвучивании игры.

Помимо Снупа, в местном саундтреке засветилась добрая половина всей хип-хоп-компании с Западного побережья: Westside Connections, KAM, Damizza, LIL 1/2 Dead... Вам о чем-нибудь говорят эти имена? Если да — то вы просто обязаны в нетерпении кусать ногти, дожидаясь выхода PC-версии этой игры.

Фанаты гангста и «черной» музыки, ни в коем случае не пропустите! True Crime просто под завязку напичкана треками вашей мечты!

менных экшенов она выглядит весьма блекло. Еще одним следствием ограниченности ресурсов консолей, под которые заточивалась игра, стало малое количество пешеходов и транспорта на улицах.

Конечно, до выхода порта рано делать окончательные выводы, но кое о чем можно сказать уже сейчас. Как и ожидалось, чуда не произошло: после выхода на приставках True Crime не смогла даже близко приблизиться к результатам, которых достигла Grand Theft Auto 3. У Luxofflux получилась крепкая, в меру интересная игра с несколько монотонным геймплеем. Идея наставить геймера на путь истинный, облачив его в шкуру полицейского, не получила должной популярности в массах. С другой стороны, списывать игру со счетов только из-за этого — по меньшей мере глупо. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Grand Theft Auto про «хорошего полицейского», увы, не смогла повторить успеха игры-лобратима. На консолях True Crime стала просто «очень крепким проектом» и скоро придет и на PC.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

90%



- 1 ■ При желании врагов можно использовать в качестве живого щита.
- 2 ■ Процесс задержания преступника перешел в завершающую фазу.
- 3 ■ Бои хоть и выглядят навороченно, но на деле они не сложнее, чем в той же Enter the Matrix.

В нынешнем "Центре" собрались практически уникальные игры. Почему? Видите ли, в чем дело: когда этот журнал увидит свет, как минимум две из них уже будут лежать в свободной продаже, а третья с 90%-ной вероятностью уйдет на "золото". Наша цель, как обычно, заключается в том, чтобы забежать чуть дальше скоростного паровоза времени и помочь вам составить финальное мнение об этих прелюбопытнейших проектах, не дожидаясь наших полноценных рецензий в следующем номере "Игромании".

О каких таких, спрашиваете, проектах? Ну, например, о небезызвестном **Unreal Tournament 2004**, за ристалищами в демо-версии которого наш зверь-редактор Степан Чечулин провел многие сотни интернет-часов. Или, скажем, о долгожданном **Thief: Deadly Shadows**, о котором наш отличник боевой и политической подготовки **Игорь Варнавский** многие недели собирал информацию по самым пыльным сусекам мировой Сети. Или, наконец, о культовой **Syberia II**, которая поразила автора этих строк прямо в его твердокаменное редакторское сердце. Эти игры — однозначный выбор вашей дорогой редакции. Читайте, думайте и выбирайте!..

Матвей Кумби, редактор

Thief: Deadly Shadows

Игорь Варнавский

Жанр: Stealth-action ■ **Издатель:** Eidos Interactive ■ **Разработчик:** Ion Storm ■ **Похожесть:** Thief, Tom Clancy's Splinter Cell, Metal Gear Solid ■ **Дата выхода:** Первая половина 2004 года ■ **Системные требования:** Не объявлены ■ **Сайт:** www.thief3.com

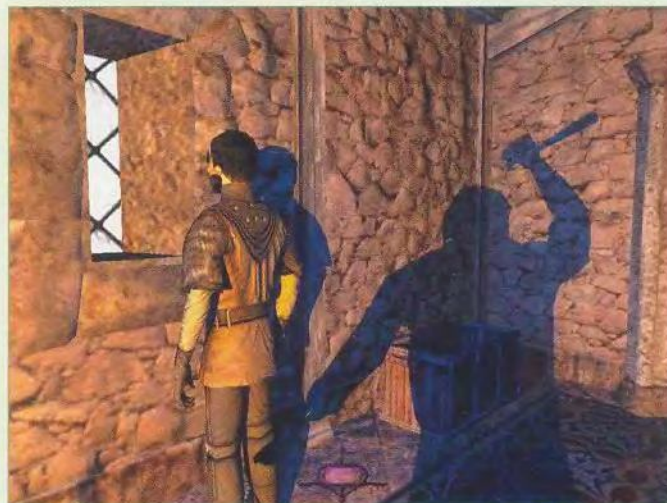
С выходом **Thief** в уже далеком 1998 году любители искать истоки всего нового в хорошо забытом старом получили мощный аргумент в поддержку своей теории. PC-аутисты, которые и поныне доказывают, что **Thief** был первым стелс-экшеном на планете, забывают (или не хотят вспоминать) о древней **Metal Gear**, чьи потомки (две части **Metal Gear Solid**) стали центральными играми на приставках Sony. Но что это меняет? Ну, да, идея не нова, однако многие ли это заметили? Триумфаторский **Metal Gear Solid**, опередивший **Thief** всего лишь на несколько месяцев, портировали с **PlayStation** только через два года, поэтому творение **Looking Glass** стало первой игрой подобного рода на PC.

А первые всегда в почете.

Прятки

Увы, уважение со стороны миллионов игроков не спасло **Looking Glass** от банкротства, последовавшего вскоре после выпуска **Thief 2: The Metal Age**. Банкротства, заметьте, трудно-объяснимого, ведь **Thief** никак нельзя было назвать коммерчески провальной игрой. Иначе зачем **Ion Storm**, под крышей которой нашла приют часть бывших сотрудников **Looking Glass**, объявлять о разработке третьей части? Да еще с прицелом на приставки?

Ориентация на консоли чуть было не поставила крест на PC-версии игры. Три года назад, в разгар консольной истерии, когда казалось, что PC как игровая платформа вот-вот отбросит



Вор, что называется, подкрался незаметно. Гражданин мечтательно засмотрелся в окошко и прозевал "бэк-стаб".

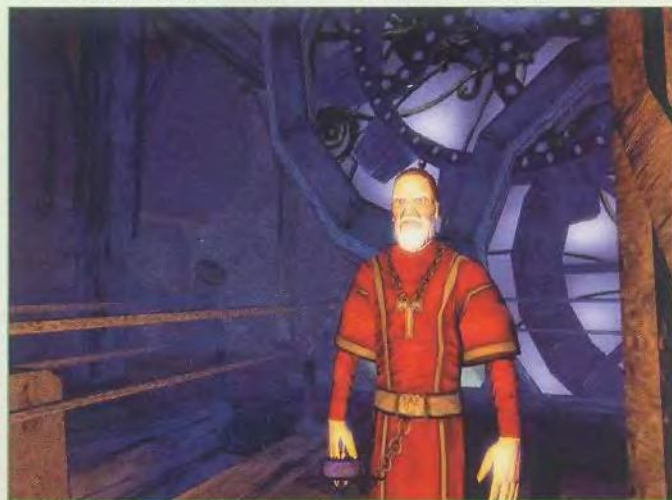
коньки, по сети поползли зловещие слухи: якобы версия **Thief 3** (тогда игра еще не называлась **Deadly Shadows**) для Xbox выйдет намного раньше писишной. К счастью, слухи так и остались слухами...

Но — ближе к делу. Среди наших читателей наверняка найдутся люди, никогда не игравшие в **Thief**. Для них имеет смысл провести краткий ликбез. На фоне игр своего времени **Thief** выглядел белой вороной. Его размеренный, неторопливый геймплей складывался из долгих марш-ползков в крошечной тьме, перемежавшихся длительным ожиданием в состоянии полной неподвижности на протяжении нескольких минут. Забег до очередной запертой двери и возня с отмычками проходили под аккомпанемент бешено стучащего сердца, а любой непонятный шорох или внезапное появление нежданного охранника пугали похлеще любого ужасика. Эдакая невероятная игра в прятки со смертью. Невероятное напряжение, которое всегда пора-

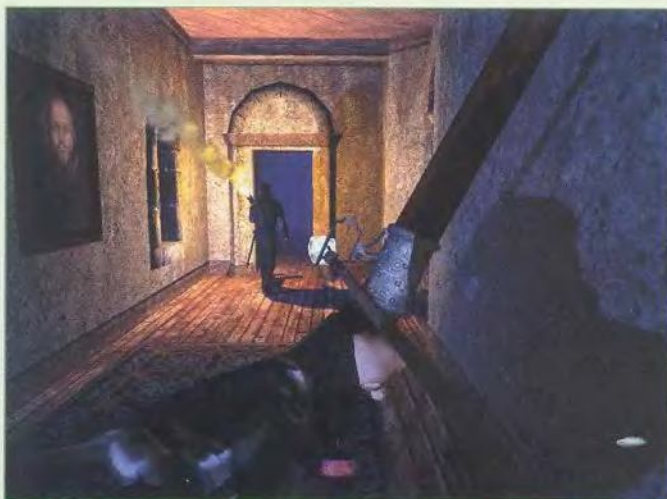
жало играющего в **Thief**, после выключения компьютера сменялось жуткой усталостью. Эта игра забирала у человека все энергетические ресурсы.

Домушник

Профпригодность программистов **Ion Storm** давно уже стала притчей во языцех: только ленивый не пнул их в свое время за кошмарные тормоза в **Deus Ex**. Впрочем, тогда недоработки оправдывались катастрофической нехваткой времени. Их простили в надежде на то, что в будущем такое не повторится. Однако **Deus Ex: Invisible War**, как многие убедились, тормозит не меньше старого. Что же касается третьей части **Thief**, то визуальная сторона игры, несмотря на усилия **Unreal**-движка последнего поколения, вызывает стойкое чувство дежавю: модели персонажей все так же угловаты, а их анимация, судя по игровым роликам, была снята с паралитиков. На этом фоне заявления авторов о том, что движок **Unreal** им пришлось переписать едва ли не полностью, выг-



По этому скриншоту, собственно, можно судить об общем уровне графики в игре. Кто-то из разработчиков, похоже, проспал научно-техническую революцию последней пары лет.



Сейчас мы потушим факел водяной стрелой и этим поступком доведем стражника до инфаркта.

лдят по меньшей мере забавно.

Впрочем, кое-что смена технологической основы все же дала. То, о чем так долго твердили сотрудники Ion Storm, наконец-то свершилось: отныне освещение полностью просчитывается в реальном времени. Для Thief, геймплей которого очень сильно зависит от света и тени, это серьезный шаг вперед.

Чтобы не быть обнаруженным зоркими стражами, нашему главному герою (вору Гаррету, если вы еще не в курсе) придется предпринимать массу мер предосторожности. Во-первых, постоянно учитывать расположение источников света. Во-вторых, если уж пробраться мимо охраны незамеченным никак не получается, попробовать загородить источник освещения каким-нибудь предметом (например, поставить ящики так, чтобы они закрывали факел). Только не забывайте, что внезапное изменение освещения наверняка вызовет подозрение у охраны. По этой же причине, кстати, не следует пытаться тушить факелы специальной стрелой у них под носом. Но хуже всего то, что многие стражники теперь ходят с факелами. Вырубить их, надо полагать, сложнее всего.

Одним из слабых мест предыдущих частей игры прежде всего был искусственный интеллект. Противники-имбецилы запросто могли забыть о встрече с незваным гостем и продолжить патрулирование, как будто ничего особенного не случилось. Иногда появление Гаррета в их поле зрения сопровождалось ступором, продолжительность которого составляла несколько секунд. За это время даже самый нерасторопный воришка успевал нашинко-

мерения и предотвратить неприятные последствия.

Согласно последнему писку моды, противники в *Deadly Shadows* обладают некоторой индивидуальностью. Самые ленивые из них возьмутся за ваши поиски лишь в крайнем случае, в то время как наиболее рьяные слугаки ринутся проверять, в чем дело, при любом подозрительном шорохе. Остальные же для проформы зайдут в пару-тройку комнат да и бросят это глупое занятие. Скорее всего, понять, как поведет себя тот или иной стражник, можно будет из их разговоров друг с другом.

Новое для старого

В новом Thief Гаррет научился лазить по кирпичным стенам, благодаря чему отныне можно не только преодолевать препятствия, но и прятаться от врагов (когда поблизости нет другого надежного укрытия). Впрочем, взбираться нам разрешат не везде, а только там, где на стенах есть хоть какие-нибудь выступы.

Взлом замков в третьей части организован на манер *Tom Clancy's Splinter Cell*. При этом на экране появляется изображение внутреннего механизма замка со вставленными в него отмычками. Прислушиваясь к звукам, которые издает механизм при взломе, мы сможем «нащупать» нужную комбинацию и разблокировать запирающее устройство. Каждый замок взламывается по-разному, поэтому для того, чтобы вскрывать их, потребуется быстро развить некоторый навык. Подбирая нужную комбинацию, не забывайте оглядываться по сторонам, ведь зачастую на открытие двери вам будет

отводиться всего несколько секунд. Если вскрытие замка пришлось прервать, в следующий раз начинать все сначала не придется — частично разблокированный механизм останется в том положении, в котором вы его оставили. К сожалению, наибольшее удовольствие от процесса взлома получают только владельцы Xbox, чьи джойстики оснащены аналоговыми рукоятками с поддержкой вибрации.

Звук в Thief, в противоположность графике, всегда был на высоте, и третья часть — не исключение. Новый аудиодвижок просчитывает распространение звуков в соответствии со всеми основными законами физики. Любой звук в *Deadly Shadows* распространяется волнообразно, так что не удивляйтесь, если к месту, откуда послышался истошный крик резанного вами охранника, сбегится вся замковая стража. Тяжелые дубовые двери практически звуконепроницаемы, позволяя вам безнаказанно обыскивать нужную комнату, тогда как в узких запутанных коридорах каждый шорох может вызвать гулкое эхо.

Банальный, на первый взгляд, сюжет предыдущих частей Thief всегда преподносился Looking Glass таким образом, что вызывал восхищение даже у самых матерых критиков. Продолжит ли Thief 3 эту традицию — сейчас сказать сложно, но завязка игры весьма занятна: стараниями одной из местных сект (которых с каждой новой серией Thief становится все больше и больше) вот-вот сбудется Ужасное Пророчество, и никто, кроме Гаррета, не может этому помешать этому... Любопытно, но пока судить о сюжете еще рано.



Команду, которая работает над *Deadly Shadows*, можно без преувеличения назвать матерыми зубрами игровой индустрии. Кроме «коренных» сотрудников, в Ion Storm для создания новой части Thief собрались люди из Konami, Digital Anvil и Retro Studios (авторы *Metroid Prime*, главного хита на GameCube). Ну как этому не радоваться?.. Проблема в том, что зачастую самые звездные студии преподносят нам весьма неприятные сюрпризы. Все, скажем, помнят, каким уродцем оказался последний отпрыск подшефной конторы Дэвида Перри — *Shiny* (да-да, мы говорим об *Enter the Matrix*)? Не хотелось бы, чтобы судьба Thief 3 сложилась подобным образом...



Вот дойдет гражданин до дверного проема — и получит пером под ребро.

Unreal Tournament 2004

Степан Чечулин

Жанр: 3D Action ■ Издатель: Atari ■ Разработчик: Epic Games, Digital Extremes
 ■ Похожесть: Unreal Tournament 2003 ■ Дата выхода: Март 2004 ■ Систем-
 ные требования: CPU 1.5GHz, 256Mb, 64Mb Video ■ Сайт игры: www.unreal-
 tournament.com



Во время особо жарких сражений экран просто кипит от ярких вспышек выстрелов. В такой ситуации главное — не растеряться.

Подробно рассказывать о первом **Unreal Tournament** — дело неблагодарное и, в общем-то, лишнее. Любый геймер знает, что это — один из самых популярных сетевых 3D-экшенов; и хватит об этом. Долгое время **Unreal Tournament** вел ожесточенную борьбу с **Quake III** за умы и кошельки геймеров, но противостояние закончилось ничьей. Обе игры были золотыми буквами вписаны в скрижали истории индустрии, а игроки всего мира и по сей день рубятся в уже совсем ветхие **Quake III** и первый **Unreal Tournament**.

В отличие от парней из **id Software**, которые не спешат явить миру четвертый **Quake**, молодцы из **Epic Games** без дела не сидят. В 2002 году из-под их пера вышло закономерное продолжение — **Unreal Tournament 2003**. Геймеры приняли игру не сразу. Поначалу народ испугали графические навороты **Unreal Tournament 2003** — чтобы игра «бегала» без проблем (что весьма важно в сетевых 3D-экшенах), нужен был очень мощный по тем временам компьютер. Игроки, которые не могли вот так запросто провести дорогой апгрейд своего компьютера, отвернулись от игры. Многие — навсегда. Кроме того, при ближайшем рассмотрении выяснилось, что разработчики внесли в **Unreal Tournament**

2003 множество нововведений, которые частично разрушили и без того хрупкий баланс первого **Unreal Tournament**. Так игра лишилась поддержки значительной части прогеймеров и киберспортсменов. В итоге «Анриал-2003» из хардкорного экшена превратился в обвешенный спецэффектами попкорн-блокбастер. Новинка блистала техническими наворотами, поражала великолепной графикой, ошарашивала отменными звуками.

Через некоторое время разработчики пустили в ход старые добрые игровые горчинки, называемые патчами, которые со временем подлечили **Unreal Tournament 2003**, и народ постепенно, со скрипом, но все-таки перешел к новой игре. Сильным стимулирующим средством стали регулярные, с увесистыми призовыми фондами, турниры по **Unreal Tournament 2003**. Прогеймеры восторжеслись — и в темпе освоили новую игру. В общем, после всех мытарств **Unreal Tournament 2003** занял свое законное место в игровом мире. Хотя в России игра так и не стала популярной.

Однако все эти перипетии несколько не обескуражили хлопцев из **Epic Games**. Всего через два месяца после выхода **Unreal Tournament 2003** стало известно, что вовсю идет работа над следую-

щей частью игры. И название ее — **Unreal Tournament 2004**. Приставка 2004 недвусмысленно намекала на дату выхода. Мало того, творческое рвение авторов игры достигло такого уровня, что они вознамерились — и открыто об этом объявили — выпускать каждый год очередной **Unreal Tournament**. По аналогии с сериями **FIFA**, **NHL** и **NBA** от **EA Sports**...

Но, пока суть да дело, давайте детально разберем, что же нас ждет в **Unreal Tournament 2004**. Благо основания для этого более чем веские — совсем недавно в свет вышла полноценная игральная демо-версия. Ее вполне достаточно, чтобы составить мнение о том, что ждет нас в релизе, ибо, по словам разработчиков, работа над игрой практически завершена. Мало того — теперь, когда вы держите в руках этот номер журнала, **Unreal Tournament 2004**, скорее всего, уже появилась в продаже.

Мы с железным конем всех врагов разобьем

Прежде всего — о том, какие режимы игры ждут нас в новом **Unreal Tournament**. К всеобщему удовольствию, один из самых любимых геймерами режимов — **Assault** из первого **Unreal Tournament**, безжалостно изгнанный из **Unreal Tournament 2003**, — по многочисленным настояниям игроков возродился из пепла в версии 2004. Если вы не в курсе, то суть **Assault** состоит в том, что одна команда должна выполнить за ограниченное время (как правило, 3—4 минуты) определенную последовательность задач. К примеру, дернуть рычаг, нажать кнопку, заложить бомбу, а затем успеть унес-

ти ноги до того, как прогремит взрыв. Цель команды противника состоит в том, чтобы всеми силами препятствовать выполнению этих задач и защитить свои объекты от вражеских посягательств. Особенно интересно то, что вначале вы играете за атакующую сторону, а потом выступаете в роли защитников. Таким образом, в **Assault** создается возможность взглянуть на одни и те же события с двух разных сторон. Во главу угла в этом режиме ставятся командные действия. Подчас выполнить поставленную задачу можно только благодаря максимально слаженной игре. Разумеется, интереснее всего сражаться не с тупыми ботами, а с живыми людьми.

В демо-версии **Unreal Tournament 2004 Assault** представлен всего одной миссией. Задача атакующей стороны — умыкнуть из-под носа вооруженной охраны ядерные ракеты. Начинается уровень, как в заправском боевике: конвой из боевых машин и грузовика с ракетами несется по пустыне, и в этот момент на ближайшую машину запрыгивают похитители, которыми вы и командуете. Запутаться в том, что делать и куда бежать, невозможно. Перед началом раунда камера проплывает над полем битвы и крупным планом показывает места, которые надо захватить. При этом голос за кадром дает необходимые разъяснения и советы, как лучше выполнить ту или иную задачу. Кроме того, уже во время боя заботливые стрелочки на экране постоянно указывают, куда бежать и сколько метров осталось до цели. Так что знай себе пали по всему, что движется, и пробивайся вперед, снося с пути вражеское охранение.



Весьма удобно реять над полем брани на истребителе и поливать огнем вражескую технику.



При определенной сноровке и удаче даже из не шибко мощного пулемета можно взорвать вот такой бронированный джип.

Сражения в режиме Assault выглядят как натуральный фантастический боевик. Бойцы сломя голову несутся вперед, вокруг слышатся вопли раненых; а враг, не жалея патронов, поливает ваши отряды свинцом. Вокруг взрываются ракеты. В глазах рябит от выстрелов пушек и лазеров. И единственный способ выжить в этом аду — добежать до спасительного укрытия, спрятаться, перевести дух, а затем снова очертя голову ринуться в столь блистательно срежиссированную заваруху. Бесспорно, решение разработчиков вернуть Assault осчастливит даже тех геймеров, у которых нет интернета, так как в этом режиме равно интересно играть как по Сети, так в одиночку.

Однако Assault — это не совсем забытое старое. А вот режим Onslaught — это уже абсолютно новый Unreal Tournament. Такой мы эту игру еще не видели. В Onslaught нам предстоит не просто локальные сражения, а самые настоящие битвы с применением не только обычного оружия, но и (тут внимание!) боевой техники. То, о чем так долго говорили, наконец-то свершилось — в Unreal Tournament 2004 мы можем управлять боевыми машинами. Никто не помешает вам забраться в танк и одним выстрелом уложить вражеский отряд человек эдак в пять. Коли не устраивает тихих действий и громоздкий танк — хватайте космический истребитель и громите врагов с воздуха (онный истребитель вооружен не только мощными бластерами, но и ракетами невероятной разрушительной силы). Или загрузайтесь в джип с пулеметом на крыше и разносите к чертовой бабушке вражеские укрепления. Возможностей — масса. В демо-

версии доступны восемь видов боевых машин. А в финальном релизе обещана целая дюжина различных моделей техники, среди которых, между прочим, будут даже космические корабли. Означает ли это, что сражения будут проходить и в космосе, пока неизвестно.

Ваша цель в режиме Onslaught проста: есть две команды, красная и синяя, задача каждой — последовательный захват опорных пунктов и уничтожение основной базы противника. **Battlefield 1942?** Не совсем. Главная сложность состоит в том, что захватывать пункты можно только в определенном порядке. Скажем, если вам взбредет в голову сесть в истребитель и захватить самый дальний опорный пункт, то ничего путного из этого не получится. Карты в режиме Onslaught — огромны. Если вы играли в тот же Battlefield 1942, то представляете, что такое большая карта; так вот, в Unreal Tournament 2004 карты в несколько раз больше! Что и говорить, такие просторы на своих двоих не оббежишь. Кроме того, разработчики, ведомые благородной заботой о геймерах, предусмотрели возможность выбора точки респауна. Захватив упомянутые опорные пункты, вы сможете, коли, не ровен час, погибнете, возродиться в любом из них. Такое удобство позволяет избежать утомительных десятиминутных пробежек до места сражения и дает возможность сразу ринуться в самую гущу боя. Несомненно, у Onslaught есть все для того, чтобы стать одним из самых популярных режимов Unreal Tournament 2004.

Конечно, куда не делись и любимые с детства Deathmatch, Capture The Flag, Team Deathmatch и Bombing Run. Все



Удачный выстрел из Rocket Launcher запросто отправляет на тот свет сразу двух противников.

они настолько хорошо знакомы, что рассказывать о них нет никакой необходимости.

На старые дрожжи

В арсенал Unreal Tournament 2004 вошли не только все стволы Unreal Tournament 2003, но также и все пушки из самой первой части игры. Возрадуйтесь, те, кто безутешно оплакивал снайперские винтовки и "редимеры", которым не нашлось места в Unreal Tournament 2003, — ваше излюбленное оружие снова в строю! Правда, технические характеристики этих стволов заметно подправлены; скажем, "редимер" стал менее разрушительным — радиус его взрывной волны заметно уменьшился. Изменения коснулись и снайперской винтовки: она стреляет с весьма ощутимой задержкой, так что теперь палить из снайперки, словно из пулемета, не получится. Помимо старого оружия, в игре появилось и новое, в основном тяжелое, первоочередное назначение которого — крушить боевую технику противника. Очевидно, что обстреливать истребитель из маломощного пулемета игрокам как-то не с руки, а вот шархануть по нему ракетой из AVRIL — самое то. Прицелился, нажал кнопку — и бежать. Ракета сама найдет цель, а если повезет, то и уничтожит. Тем же способом можно не только сбивать вражеские истребители, но и подрывать наземную технику. А вот для любителей преподносить противнику сюрпризы создан замечательный Mine Layer. Чудное средство против вражеских танков. Работает просто, как пылесос: стреляет минами, которые "зарываются" в землю, а как только машина противника появится поблизости, мины сами настигают жертву и "прилепляются" к броне, и секунд через

пять мощный взрыв разносит в пыль машину и всех, кто находится внутри. Очень удобно.

С другой стороны, все эти новшества требуют дополнительного внимания. Рассекая поле сражения на танке или рея над битвой в истребителе, не расслабляйтесь. Пехотинец, вооруженный AVRIL, — опасный противник: в считанные секунды он может отправить вас к праотцам.

www.1soft.ru

интернет-магазин
доставка по России

Более 2500 лицензионных CD!
Подробные описания!



ИГРЫ
МУЛЬТИМЕДИА
1soft.ru

ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ

ФИЛЬМЫ MPEG4



Большинство дисков
от 60 до 100 руб.

а также программы 1С
и тысячи Audio CD

www.1soft.ru

Графика Unreal Tournament 2004 осталась почти такой же, как и в Unreal Tournament 2003. Игра делается на том же движке и вполне сносно "бежит" даже на средних по сегодняшним меркам компьютерах. Поэтому для того, чтобы сыграть в новый Unreal Tournament, не придется стремглав мчаться в магазин и проводить тотальный апгрейд компьютера.

Разумеется, изменения есть, но они незначительные. Красивее и, скажем так, "сочнее" стали спецэффекты. Повысилась детализация уровней и моделей персонажей, кроме того, авторы заметно улуч-

шили анимацию. И хотя такого рода изменения обычно называют косметическими, как бы заведомо не придавая им особого значения, на самом деле каждая успешная попытка художников и дизайнеров улучшить тот или иной момент благотворно сказывается на всей игре.

Еще одна любопытная фишка: в Unreal Tournament 2004 игроки смогут не только разговаривать друг с другом, но и отдавать голосовые приказы ботам. Выучив несколько команд, вы уже можете бегать по уровням и очумело орать в микрофон: "Hold this position!", "Cover me!" "Attack!", а иногда и "Defend!", а за-

тем умильно наблюдать за тем, как электронные болваны спешат выполнять ваши приказы.



Есть все основания утверждать, что Unreal Tournament 2004 будет очень интересной игрой, которая, вполне может быть, даже повторит успех первой части. Вернув все лучшее из оригинальной игры, оставив удачные находки Unreal Tournament 2003 и добавив несколько новых "фишек" вроде режима Onslaught, возможности управлять машинами и новых пушек, парни из Epic Games вот-вот завершат по-настоя-

щему интересный 3D-экшен, в который одинаково увлекательно играть и по сети, и в одиночку.

Ну и последнее. Unreal Tournament 2004 будет продаваться в двух вариантах: на шести компакт-дисках и на двух DVD. На первом DVD будет сама игра, а на втором — тонны бонусного материала: интервью с разработчиками, видео о том, как создавалась игра, а также подробное руководство с примерами и голосовыми комментариями о том, как создать свою модификацию, карту или скин для Unreal Tournament 2004. Неплохой повод наконец-то купить DVD-привод.

Syberia II

Матвей Кумби

Жанр: Квест ■ **Издатель:** Microids ■ **Разработчик:** Microids ■ **Похожесть:** Syberia ■ **Дата выхода:** Март — апрель 2004 ■ **Системные требования:** CPU 800MHz, 128Mb, 32Mb Video ■ **Сайт игры:** <http://syberia2-game.com>

Ледяная среднерусская равнина, заводной поезд, не в меру разговорчивый машинист-автоматон, престарелый часовщик, который за свои девяносто лет жизни создал тысячи гениальных механизмов, но так и не научился читать, и мобильный телефон — единственный мостик, который связывает эту удивительную страну вечного покоя с внешним миром... Вы ведь помните эту простую магию, правда?

О Syberia уже сказано столько, что нет никакого смысла в очередной раз говорить об этом без малого гениальном квесте. Так же, как, впрочем, нет смысла рассказывать о его долгожданном продолжении — Syberia II. Вы уже и без нашей помощи знаете все о предстоящем путешествии в центр Сибири, на родину вымерших ма-

монтов, о заброшенном городе Романосбурге, о деревне Юколов и Великом северном пути...

Однако буквально за пару дней до сдачи номера в вашей дорогой редакции появилась демо-версия Syberia II, поэтому у нас появился лишний повод поговорить об этой игре и рассказать о том, о чем вы вряд ли прочтете в финальном вердикте.

Снег идет

У демо-версии Syberia II нет ни начала, ни конца. Она начинается в одном глухом зимнем пролеске и заканчивается в другом. Между пролесками — загадка о медведе-гурмане, головоломка с удочкой и простая задачка на взаимодействие двух предметов. Однако по какой-то необъяснимой причи-

не даже за те пятнадцать минут, за которые проходит демо, Syberia II оставляет впечатление квеста-глыбы, не просто "продолжения", а самого достойного наследника идей оригинальной игры.

Однако хватит лирики: за те полтора года, что прошли со времен выхода первой части, разработчики не сидели сложа руки и подняли "Сибирь" на качественно новый технический уровень. Игровой движок может похвастаться всеми современными фишками. Модель нашей героини обросла парой лишних сотен полигонов, на статичных пасторальных внезапно пошел вполне себе реалистичный снежок, а детализация каждого игрового экрана возросла в разы. Те пять локаций, которые мы бредем по стылему сибирскому лесу, прелят абсолютно не нужными, но крайне милыми деталями. На столетней сосне вращает глазами сова, за березами бродит волк, над кустами суетятся галки, на горизонте дрожит туманная дымка... Каждм экраном можно любоваться часами, а если еще и учесть, что все эти красоты не несут никакой смысловой нагрузки (в "лесном" эпизоде демо-версии нет даже ни одной "активной зоны"), то хочется аплодировать стоя кропотливости и трудолюбию художников Microids.

Практически единственная "живая" локация в демо — заброшенная хижина какого-то безымянного лесного жителя, в которой нам придется решить загадку с ловлей некоего специфического сибирского лосося и кормлением голодного медведя-шатуна. Что тут сказать... судя по этой одной-единственной загадке, "квестовый дизайн" Syberia II ничуть не изменился со времен первой части. Все как и прежде: просто, логично и доступно. Прочитав умную рыболовную книгу и вы-



Животное — помесь морского котика и собаки породы коммандор — называется юки. В демо-версии никакой смысловой нагрузки не несет.

числив повадки, ареал обитания и любимый корм лосося, можно легко подобрать нужную наживку, выбрать место для ловли и без труда вытащить заветную рыбку из бурной горной речки. Если в полной версии загадки будут такими же логичными, Syberia II определенно сможет претендовать на почетное звание лучшего квеста года.



Когда вы сейчас придерживаете пальцами обложку этого номера "Игромании", коробки с финальной версией Syberia II наверняка уже лежат на полках всех близлежащих лабазов. Конечно, пока еще рано делать какие-то ни было выводы, но мы с девяностопроцентной вероятностью можем утверждать: если вы неравнодушны к жанру, смело бегите в магазин и берите эту игру, не дожидаясь нашего финального вердикта в следующем номере. Поверьте, она того стоит. ■



Загадка: за одну минуту найдите сову на этом экране.

ВЕРДИКТ

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Рубрику подготовили:
Олег Ставицкий
Сергей Ковалев
Алексей Бутрин
Матвей Ставицкий

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

Сколько раз можно возвращаться к одной и той же игре после того, как она пройдена до конца? Один? Два? Десять? Этот рейтинг означает, что игра не потеряет своей привлекательности во время повторных прохождений.

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

По большому счету сюжет есть в каждой игре. Даже в "Тетрисе". Однако "классный сюжет" — есть далеко не у всех. Только игры, чьи сценарии достойны голливудского фильма или как минимум книжной адаптации получают этот рейтинг.

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

Если игра привносит в жанр что-то оригинальное, отличается новизной геймплея, уникальным дизайном или какими-то другими невиданными особенностями, то она награждается таким рейтингом.

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

Название рейтинга говорит само за себя. Если перед началом игры вам не потребуется сутками штудировать многостраничное "руководство пользователя" или проходить многочасовой "туториал" — такая игра получит этот рейтинг.

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

Почти по каждой игре, которая в конце концов попадает в рубрику "Вердикт", мы выносим предвари-

тельный вердикт. Если после выхода игра полностью оправдывает наши наилучшие возможные ожидания (это относится даже к весьма проходным проектам), она получает 100% "оправданность ожиданий". И наоборот, чем дальше отстоит впечатление от финальной версии игры от наших самых оптимистичных ожиданий, тем меньше этот рейтинг.

ДОЖДАЛИСЬ?

Небольшое резюме в котором наши авторы кратко излагают свое мнение относительно рецензируемой игры.

РЕЙТИНГИ

ГЕЙМПЛЕЙ

Один из главных рейтингов игры. Геймплей это то, ради чего мы играем в игры. Чем больше баллов стоит в этом пункте, тем интереснее игровой процесс и тем меньше шансов на то, что игра вам быстро надоедет.

ГРАФИКА

Чем больше графика игры соответствует современным техническим стандартам, тем выше этот рейтинг. Причем вы выставлении оценки учитываются не только технические возможности графического движка, но и красота игры как таковая.

ЗВУК И МУЗЫКА

В первую очередь этот рейтинг показывает качество звука, а во вторую — музыкального сопровождения. В редких случаях из этого прави-

ла возможны исключения, например, когда в игре с ничем не выдающимся звуком вдруг обнаруживается шикарный авторский саундтрек.

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

Чем понятнее интерфейс и удобнее управление, тем быстрее вы сможете освоить игру и получить больше удовольствия от геймплея.

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"

Главный рейтинг, который является не субъективной оценкой автора, а, по сути, объективным рейтингом игры всей редакции "Игромании" — по нему можно смело делать выводы насчет общего качества того или иного проекта. Кроме того, финальный рейтинг игры не является средним арифметическим от остальных рейтингов, хотя в определенной степени их учитывает. То есть, скажем, проект с гениальным геймплеем и никакой графикой вряд ли получит больше семи баллов, равно как и чертовски красивая, но до зевоты скучная игра вряд ли сможет рассчитывать на оценку выше средней.

РЕЙТИНГИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

Откровенно неудачная локализация. Чаще всего такой рейтинг получают локализации, в которых есть серьезные ошибки и недочеты перевода.

Хорошая локализация. Литературный перевод текста, профессиональный кастинг актеров и полное отсутствие любых недочетов.

Великолепная локализация, которая зачастую превосходит по качеству оригинальную игру. Каждая из таких локализаций — настоящий шедевр.

НАГРАДЫ И ЗНАЧКИ

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Купив игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе.

СЛОВО В ЖАНРЕ

Эта медаль указывает на игры, которые в корне меняют наши представления о жанрах или приносят в них свои, уникальные идеи.

СУПЕР ГРАФИКА

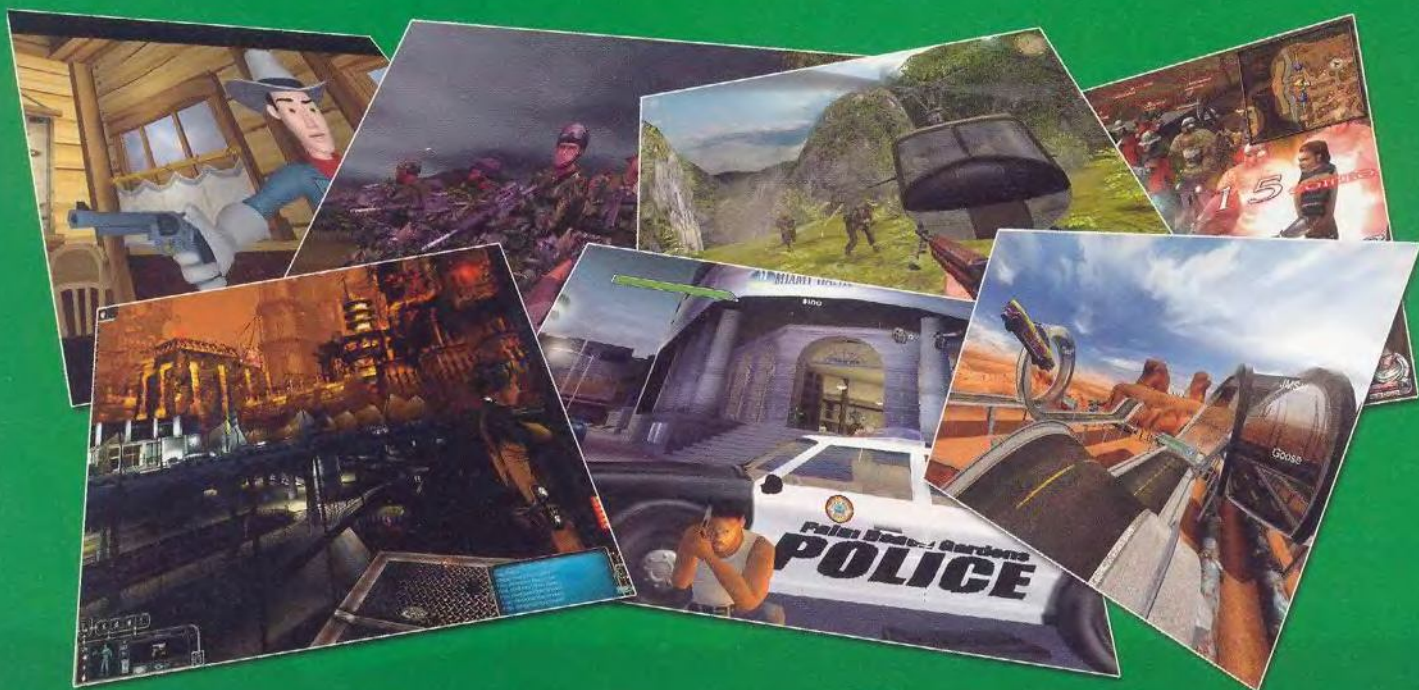
Такую медаль получают игры, на которые стоит взглянуть — их графика поражает воображение.

НАША ОБЛОЖКА

НАШ ПОСТЕР

THE WAY IT'S MEANT TO BE PLAYED

Значок говорит о том, что эта игра стала темой обложки "Игромании".
Таким значком отмечаются игры, картинки из которых попадают на постер "Игромании".
Этим значком мы отмечаем те игры, которые поддерживают программу компании NVIDIA — The Way It's Meant to be Played (подробности см. на CD/DVD в разделе "ИнфоБлок").



Chicago 1930

Жанр: Стратегия ■ **Издатель/Разработчик:** Wanadoo/Spellbound ■ **Издатель в России:** Новый диск/Медиа-Сервис 2000 ■ **Похожесть:** Desperados, Commandos ■ **Системные требования:** CPU 300(800)MHz, 64(128)Mb, 32(64)Mb Video ■ **Мультиплеер:** Нет ■ **Количество дисков:** Один CD

Чикаго, 1930 год: антиалкогольный пакт и расцвет итальянской мафии, серьезные мужики в шляпах с сигарами в зубах и бравые копы, пулеметы-пулеметы "Томпсон" и бейсбольные биты как средство решения всех проблем... Казалось бы, более подходящую тему для стратегической игры не найти. А с учетом того, что **Chicago 1930** — это стратегия а-ля **Commandos** или **Desperados**, некоторые поторопились записать ее в хиты еще до выхода демо-версии. Однако хита не вышло, хотя получилась весьма достойная игра.

Бэкграунд и в самом деле неплох: фоновая музыка вполне соответствует временной эпохе игры, и даже явно устаревший графический движок (на нем, поспешим напомнить, создавались **Desperados** и **Robin Hood: The Legend of Sherwood**) хорошо справляется с отрисовкой симпатичных уровней.

При первом же запуске игра вызывает стойкий приступ дежавю: по сути дела, это все те же **Desperados**, но в новом игровом окружении. Но проблема **Chicago 1930** вовсе не во вторичности идей и не в устаревшей графике — проблема в том, что со времен **Desperados** разработчики практически не добавили в геймплей ничего нового. Впрочем, проблема ли это?

В принципе, геймплей знаком по предыдущим играм того же жанра. Перед нами уровень, на котором нужно выполнить некоторый список задач, как-то: кого-нибудь застрелить, прирезать или ограбить (мы же играем за мафиози — не забывайте!). Успех наших бандитских деяний иногда осложняется

действиями не в меру прытких и законопослушных NPC, которые при любом удобном случае норовят наступать на нашу гангстерскую банду в ближайший полицейский участок. Впрочем, несмотря на относительно сильный AI, иногда с интеллектом местных жителей случаются серьезные проколы. Ситуация, когда вы вырубаете недруга ударом бейсбольной биты по голове, а его напарник стоит рядом в пяти шагах, не пошелохнувшись, только потому, что он смотрит в другую сторону, — здесь не исключение, а норма жизни.

Квесты в игре довольно разнообразны, но, увы, они четко разделяются на примитивно простые и не в меру сложные. Впрочем, для истинных фанатов жанра даже самое сложное задание **Chicago 1930** покажется семечками на завтрак.

Огорчает еще один момент: пафосные диалоги наших главгероев с редкими вкраплениями странного немецкого юмора и непонятных русско-му менталитету шуток. Надеемся, что отечественные издатели **Chicago 1930** учтут этот прокол и "адаптируют" русскую версию игры под менталитет нашего человека.

Одним словом, создается стойкое впечатление, что перед нами не готовый продукт, а максимум бета-версия игры. Играть в этот полуфабрикат смогут либо неизлечимые фанаты **Commandos** и **Desperados**, либо граждане, давно мечтавшие о карьере бета-тестера. Все остальные, скорее всего, завершат свое знакомство с игрой уже на второй третьей миссии.

Рейтинг: ■■■■■■■■■■ 5,0



Fast Lanes Bowling

Жанр: Симулятор боулинга ■ **Издатель/Разработчик:** Enlight Software/Lab Rats ■ **Похожесть:** Friday Night Bowling ■ **Системные требования:** CPU 400(700)MHz, 128(256)Mb, 32(64)Mb Video ■ **Мультиплеер:** Нет ■ **Количество дисков:** Один CD

Перед нами самый настоящий симулятор боулинга, вылепленный на вездесущем движке **RenderWare** (напомню, что именно этот мотор бьется в груди **Axe Rage**, **Vice City** и еще целой дюжины первостейных хитов). К сожалению, благодаря гибкой маркетинговой политике **Criterion** (создателей вышеупомянутого моторчика) их отменная технология с завидным постоянством попадает в руки начинающим разработчикам (см. также обзор игры **Fire Fighter** где-то неподалеку). Так вот, **Fast Lanes Bowling** выглядит действительно ужасно. Несмотря даже на bump mapping, текстуры высокого разрешения и прочие модные технические вкусности.

При этом сказать, что разработчики подошли к созданию своего симулятора спустя рукава, не получается: в наличии несколько режимов игры, куча игроков, каждый из которых обладает собственными характеристиками, а также внушительное количество самых разнообразных карт — от обычного боулинг-центра до пиратского корабля (который качает туда-сюда во время качки), космической станции и — внимание! — необитаемого острова, где в качестве шара выступает волосатый кокос с просверленными дырками. Если бы последнюю локацию продемонстрировали Чуваку из "Большого Лебовского", его бы совершенно точно хватил удар — такого надругательства над боулингом история компьютерных игр еще не знала.

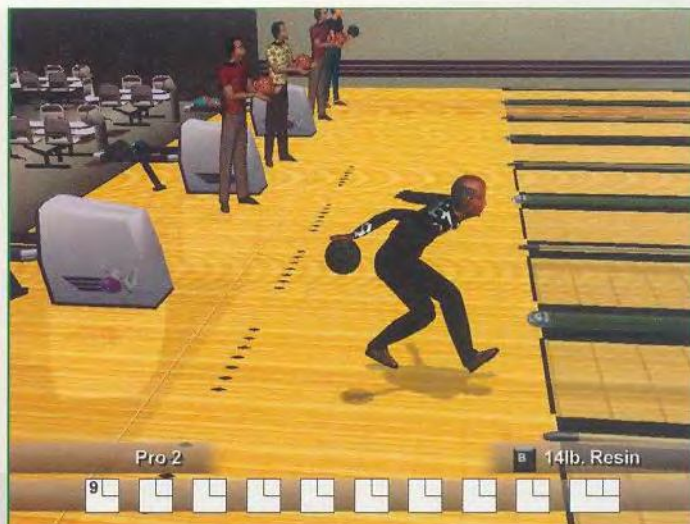
Сам геймплей, несмотря на творящееся вокруг непотребство, являет собой вариацию классической аркады

"поймай момент". Вы выбираете вектор направления броска, после чего ждете, пока бегающая в углу стрелка покажет в нужную сторону, в этот момент что есть мочи зажимаете "пробел" и наблюдаете за результатом собственных манипуляций. В зависимости от выбранной локации на точность броска влияют ветер, качка и прочие метеорологические нововведения, призванные, по задумке авторов, разнообразить геймплей. Призванные, замечу, абсолютно напрасно — не зря ведь люди на протяжении многих лет собираются в ярких залах и сбивают кегли исключительно в специально отведенных для этого местах. До сих пор никому не пришла в голову идея провести европейский чемпионат по боулингу на необитаемом острове, выдав участникам вместо отполированного шара пустой кокос.

А ведь для успеха игры нужно было сделать не так уж и много. Дайте нам качественную физику столкновений, высокополигональные модели участников и хороший саундтрек, и мы будем метать шары в перерывах между "большими" играми дни напролет. Но вместо этого того авторы предложили нам на полном серьезе кидаться кокосами в каменных истуканов. Нехорошо.

Итого: плохая графика, плохой звук, плохая физика и, наконец, плохие уровни. Единственное, что в этой игре было хорошего, — это сама идея боулинг-симулятора, но и тут авторы умудрились подпортить нам удовольствие, разнообразив классическую игру своим странным новаторством.

Рейтинг: ■■■■■■■■■■ 4,0



Midnight Road Warriors

Жанр: Гонки ■ Издатель/Разработчик: Cosmi Software ■ Похожесть: Midnight Racing ■ Системные требования: CPU 800MHz(1GHz), 64(128)Mb, 16(32)Mb Video ■ Мультиплеер: Нет ■ Количество дисков: Один CD

Как такие игры можно выпускать, когда на свете существует роскошное графическое пиршество под названием **Need for Speed: Underground**, — решительно непонятно. Но вот на нашем операционном столе расположилось нечто под названием **Midnight Road Warriors** и зазывно предлагает в него поиграть. Заставить себя проехаться в **Midnight Road** больше трех трасс — задача, требующая нечеловеческих усилий. Кто и, главное, зачем делает такие игры?! Это серьезный вопрос.

Итак, вкратце: перед нами гонка, действие которой, как следует из названия, происходит исключительно ночью (в этом, очевидно, по задумке авторов, сокрыта главная изюминка их продукта). Вы выбираете маршрут, машину (на выбор нам представлена одна из трех колымаг, но на поверку одна от другой отличается исключительно скоростью) и привычно вжимаете педаль газа в пол. Дальше на экране начинается происходить какой-то совершенно нечеловеческий сюр: половины появляющихся на дороге заграждений наш четырехколесный танк попросту не замечает — словно призрак, он проскакивает сквозь столбы, подпорки мостов и редкие деревья. В тот момент, когда вы уже начинаете думать, что перед вами симулятор автомобильного «Летучего голландца», на дороге появляется встречный грузовик, в который можно со вкусом вехать.

Изюминка, оказывается, состоит в том, что заботливые разработчики этой пародии на компьютерную игру не поленились прикрутить к своему

детичку модель повреждений. Абсурд ситуации состоит в том, что модель эта присутствует в **Midnight Road Warrior** номинально: вы видите, как мнутся крылья, бока и капот, но на физику управления и скорость это никак не влияет. Набрав определенное количество вмятин, вы получаете уведомление, что машина сия undriveable (неуправляема то есть) и, как птица Феникс из пепла, возрождается на том же самом месте. Более того, встречные и попутные машины показывают вам сигналы поворотов (!), перестраиваются из одного ряда в другой и вообще отчаянно пытаются изобразить разумную жизнь на дороге. Они даже могут столкнуться и устроить собственную аварию без вашего участия.

Попытавшись объехать созданное ДТП, я уже было начал верить, что с игрой не все так плохо, но, зарулив на холм (и тут же провалившись колесами в землю), быстро понял, что нет пощады создателям данного «развлечения». Уровни, кстати, визуально совершенно не отличаются друг от друга, кроме количества поворотов и тоннелей. Игра выпадает в Windows каждый раз, когда вы попробуете сменить трассу. В наличии несколько «закрытых» машин, на которых можно будет покатайтесь только после завершения «карьерных» этапов (да-да, тут есть даже режим «карьеры»). Графика, звук и музыка не заслуживают вообще никакого внимания.

Кто может играть в это по собственному желанию — категорически неясно.

Рейтинг: Автогоночный трэш



Vietnam War: Ho Chi Minh Trail (Вьетнам: Тропа Хо Ши Мина)

Жанр: 3D Action ■ Издатель/Разработчик: E-Pie Entertainment, Kungfu Studio/E-Pie Entertainment ■ Издатель в России: Медиа-Сервис 2000 ■ Системные требования: CPU 800MHz(1GHz), 64(128)Mb, 16(32)Mb Video ■ Мультиплеер: Нет ■ Количество дисков: Два CD



О вале подобных развлечений предупреждали автора этих строк в приватной беседе Том Холл и Джон Роме-ро (обязательно см. наше эксклюзивное интервью в рубрике «Из первых рук»). На смену надоевшей WWII-тематике грядет «война во Вьетнаме».

Vietnam War: Ho Chi Minh Trail — классический «стационарный» экшен: вы как вкопанный стоите на одном месте и крутитесь волчком вокруг своей оси, сотнями уничтожая напирющих со всех сторон врагов. Как правило, игроку предлагается отождествлять себя с артиллеристом, солдатом в бойнице или кем-нибудь в этом роде. «Тропа Хо Ши Мина» предлагает нам представить себя стойким оловянным солдатиком, который один-одинешенек стоит посреди чистого поля. Сдвинуться с места нельзя, но крутиться — сколько угодно. Враги стройными рядами маршируют

на вашу позицию, а вы, зажав палец на гашетке, отстреливаете их по мере сил и возможностей. В арсенале присутствуют ракетница, пулемет, автомат и даже пистолет. Кроме того, в вашем распоряжении — вызов артиллерийской и воздушной подмоги.

Что же касается технических моментов, то графика игры звезд с небес не хватает и выглядит на твердом среднем уровне. А вот с чем «Вьетнаму» не повезло, так это с разнообразием. Первый уровень, к примеру, отличается от второго только тем, что дело происходит вечером.

«Тропа» вполне вписывается в линейку бюджетных экшенов, в которые не зазорно поиграть после тяжелого дня, однако претендовать на какие-то серьезные лавры эта игра, увы, не может.

Рейтинг: 4,0

Затерянный рай

Жанр: Квест ■ Издатель/Разработчик: MagnaMedia ■ Похожесть: Leisure Suit Larry ■ Системные требования: CPU 450(700)MHz, 128(256)Mb, 16(32)Mb Video ■ Мультиплеер: Нет ■ Количество дисков: Один CD



Пока Ларри Лаффер готовится явить себя почтенной публике в полностью трехмерном виде, освободившуюся нишу «эротических квестов» спешат заполнить другие проекты. Вот, скажем, сегодняшний наш пациент нацелен скорее на неприхотливых любителей «клубнички», чем на ценителей зубодробительных юморных квестов. Все попытки «Затерянного рая» пошутить заканчиваются плачевно: все-таки для того, чтобы хохмить на сексуальные темы, нужно очень тонко чувствовать грань между пикантной шуткой и пошлостью. Впрочем, кому-то такой юмор придется вполне по вкусу.

Сюжет подозрительно напоминает походжения все того же Ларри: двух персонажей (разумеется, разнополых) судьба забрасывает на возжеланный остров мечты, где непотребства творятся сплошь и рядом, а половозрелые дамы пе-

ремещаются исключительно в открытых купальниках или мини-юбках. Задача игрока — заставить героев поддаться зову природы и сделать ЭТО.

Главная радость всех любителей полюбоваться на женские прелести заключается в том, что «Затерянный рай» — очень простой квест, который проходится без каких бы то ни было проблем. Поднятый предмет, использовали в нужном месте, посмотрели заставку; и так всю игру. Разумеется, предъявлять этому неприхотливому развлечению такие претензии, какие мы обычно ставим на вид всем квестам, никак не получится — «Затерянный рай» создан не для того, чтобы напрягать ваши извилины. Любители полюбоваться на гиперрофированные женские молочные железы, впрочем, останутся довольны.

Рейтинг: Для взрослых

Приключения Мюнхгаузена. В поисках шкуры неубитого медведя

Жанр: Action ■ Издатель/Разработчик: Soft Industry Company/МедиаХауз ■ Похожесть: Deer Hunter ■ Системные требования: 500(700)MHz, 64(128)Mb, 32(64)Video ■ Мультиплеер: Нет ■ Количество дисков: Один CD



Компания "МедиаХауз" открывает этой игрой серию развлечений для самых маленьких; на подходе уже вторая, третья и четвертая части приключений неугомонного Мюнхгаузена — героя отличных детских рассказов.

Сама игра предназначена исключительно для самых маленьких. Если вы надеетесь на высокотехнологичные подвиги барона — спешим вас расстроить. Совместный продукт "МедиаХауз" и Soft Industry рассчитан на тех, кто по определению не сможет предъявить разработчикам претензий вроде "а где же современная технология и трехмерный звук?", то есть на детей и их родителей.

Классические сюжеты вроде жареной утки, которая появляется на тарелке аккурат после попадания в нее дробью, обыграны в аскетичных трехмерных декорациях и подаются в стихах. Разумеется, миром этой



игры правят любовь к ближнему и тотальная жизнерадостность: про встреченную в поле зебру Мюнхгаузен моментально заводит образовательную речь, а агрессивная горилла, получив три-четыре прямых попадания дробью в лоб, оказывается заточенной в клетке. Для пушечного расширения кругозора в игру встроена интерактивная энциклопедия животного мира.

Разумеется, подходить к подобной продукции с тем же критерием, по которым мы оцениваем все прочие игры, не получится. Возможно, когда-нибудь разработчики порадают нас симулятором охоты с фотореалистичными текстурами, шейдерной водой и высокополигональными моделями, а пока что у нас на руках всего лишь "веселая охота" с сильным образовательным уклоном.

Рейтинг: Для детей

Месть карапузиков

Оригинальное название: Gruntz ■ Жанр: Головоломка ■ Издатель в России/Локализация: Руссобит-М

Локализация



ОБ ИГРЕ: Благодаря игровым дизайнерам оружейному арсеналу рядового геймера позавидует любой спецназовец. Причем оный арсенал постоянно пополняется. Создатели "Мести карапузиков" тоже внесли свой непоправимый вклад в этот процесс. Кроме таких банальных орудий смертоубийства, как кулаки или дубина, карапузики сражаются предметами, далекими от насилия. Например, они могут насмерть забить оппонента трубочкой для коктейля. Или пляжным мячиком. Или просто затоптать ногами. Впрочем, убийства в игре — не самоцель. В связи с этим насильственный метод не является обязательным — скажем, врагу можно запросто подкинуть одну из игрушек, обильно раскиданных по карте. Получив неожиданный подарок, суровый воин будет играть с ним, пока не сломает, а вы за это время спокойно пройдете мимо. Такой вот, с позволения сказать, стелс-экшен.



Теперь о грустном. Несмотря на оригинальный "пластилиновый" дизайн, игра приедается очень быстро. Заявленная в аннотации "смесь квеста, головоломки и экшена" на самом деле крайне однообразна: по сути, весь геймплей заключается в снулых прогулках из пункта А в пункт В. Квест заключается в поиске осколков камня, которые в итоге сложатся в целый талисман, за что король карапузиков споет вам песенку и спляшет джигу. Поскольку дорога в игре одна, а осколки лежат совершенно открыто, собрать талисман — задача не из сложных.

ПЕРЕВОД: Локализация выполнена вполне пристойно, тексты меню и диалогов не только переведены, но и художественно оформлены. Шрифты не раздражают, а диалоги "за кадром" вполне соответствуют общему безумному стилю игры.

Рейтинг: Для детей

Рейтинг: 😊 😊 😊

Принц Персии: Пески времени

Оригинальное название: Prince of Persia: Sands of Time ■ Жанр: Action ■ Издатель в России/Локализация: Акелла

Локализация



ОБ ИГРЕ: Вы, должно быть, уже и так все знаете — "Принц" вернулся с триумфом. Мы получили сплав из отменного геймдизайна, великолепной файтинг-системы и бесподобных спецэффектов. Плюс несколько оригинальных находок в геймплее. Благодаря новым акробатическим трюкам (главгерой, словно Нео, бежит по стенам и выполняет "сальто назад" в голливудском slo-mo) набившие оскомину "прыжковые" упражнения смотрятся совершенно по-другому. Вместо занудных цепляний за бесконечные выступления — настоящие цирковые головоломки!..

Что касается сюжета, то от былого минимализма оригинального "Принца" не осталось и следа. "Пески времени" встречают нас развернутым повествованием: закадровый голос, множественные скриптовые и анимационные заставки, интересные диалоги. Испортить эту красоту некачественной локализацией — все рав-



но что купить на лотке килограмм бананов. То есть очень просто.

ПЕРЕВОД: Ребята из "Акеллы", надо отдать им должное, старались изо всех сил. Всевозможные надписи, пункты меню и прочая писанина набраны аутентичным шрифтом, переведены грамотно и без видимых ляпов. К текстовому содержанию локализации у нас не имеется ни единой претензии. Со звуком тоже, казалось бы, никаких проблем — однако то ли голос главгероя подобран не совсем верно, то ли актер не уловил до конца характер, но его юношеские восклицания подпорчивают игровую атмосферу. Но это, конечно, мелкие придирки. Для тех, кто до сих пор не попробовал нового "Принца" и боится нарваться на некачественный перевод: заверяем вас, смело приобретайте "Пески времени" от "Акеллы" и наверстывайте упущенное.

Рейтинг: 9,0

Рейтинг: 😊 😊 😊

Власть огня

Оригинальное название: Fire Fighter ■ Жанр: Action ■ Издатель в России/Локализация: Акелла

Локализация



ОБ ИГРЕ: Чем руководствовались разработчики Fire Fighter, задумав издать симулятор пожарного, — решительно непонятно. Игра — сплошная человеколюбивая агитка про широкоплечих мужчин с длинными густыми усами и закопченными лицами, которые прижимают к мускулистой груди спасенных из пожара детей и домашних животных. Сделана она, кстати, при помощи вседозвучного движка RenderWare, на котором, по иронии судьбы, создается самый жестокий и скандальный экшен последнего времени — Manhunt.

Геймплей, как и следовало ожидать, являет собой методичный процесс тушения пожаров и поиска мирных граждан в горящих зданиях за отведенное на каждую миссию время. Идея, в принципе, довольно оригинальная и при должном исполнении могла бы заслужить сколько-нибудь приличное количество баллов. Но — не судьба.



На выбор нам предлагают одну девушку и трех мужчин, которые теоретически отличаются друг от друга какими-то параметрами. На практике все эти заигрывания с RPG практически никак не отражаются.

Графика проекта здорово отстает от современных стандартов. Главный враг нашего героя — огонь — неуверенно колышется и выглядит, мягко говоря, неубедительно.

Наконец, с управлением опять-таки беда. Понятия "свободной камеры" в игре нет и в помине, и местная камера периодически утыкается объективом в стену и демонстрирует нам мутную текстуру пять минут кряду.

ПЕРЕВОД: Ребята из "Акеллы" скрупулезно перевели и озвучили игру, не допустив ни единого ляпа и каких бы то ни было серьезных ошибок. Сказать по чести, слишком хороший перевод для такой игры.

Рейтинг: 4,0

Рейтинг: 😊 😊 😊

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ И ПРОЕКТЫ

Представляем вашему вниманию обновленный сводный список отечественных локализаций и проектов.

Данная таблица состоит из двух разделов, которые, в свою очередь, разделяются на подразделы:

1) **ПОСТУПИЛИ В ПРОДАЖУ.** Сюда помещаются все те игры, которые недавно поступили в продажу и которые уже можно купить.

2) **НОВЫЕ АНОНСЫ.** Здесь приводится информация по всем локализуемым играм, выходящим как в отдаленном будущем, так и в самое ближайшее время. Когда мы точно знаем, что игра уже поступила на прилавки, и вы можете ее приобрести, мы перемещаем ин-

формацию о ней в раздел "Поступили в продажу".

3) **В РАЗРАБОТКЕ.** Здесь размещаются те отечественные проекты, которые в данный момент находятся в разработке.

Полный список локализуемых игр, а также информацию о тех локализациях и отечественных проектах, что уже можно купить, мы публикуем на наших компакт-дисках и DVD в разделе "По журналу". Таблица представлена в формате .xls.

Редакция "Игромании" напоминает, что вся информация о датах выхода локализаций, включая изменения и обновления, поступает к нам от отечественных издателей.

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ПРОЕКТЫ

Поступили в продажу

■ Механоиды

Дата: март 2004

Рос. издатель/разработчик: 1C/SkyRiver Studios

Вид упаковки: dvd-box, jewel

В разработке

■ Axle Rage

Дата: 2004

Рос. издатель/разработчик: 1C/Акелла

Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Besieger (Осада)

Дата: март 2004

Рос. издатель/разработчик: Акелла/Primal Software

Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ CarThief

Дата: апрель 2004

Рос. издатель/разработчик: NMG/Superempire Interactive

Вид упаковки: jewel

■ Homeplanet: Игра с огнем

Дата: зима-весна 2004

Рос. издатель/разработчик: Руссобит-M/Revolt Games

Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Lagsters (Тормозилки)

Дата: март 2004

Рос. издатель/разработчик: Новый Диск/Boilat LLC

Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Metalheart: Replicants Rampage

Дата: весна-лето 2004

Рос. издатель/разработчик: Акелла

Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Neuro

Дата: весна-лето 2004

Рос. издатель/разработчик: Руссобит-M/Revolt Games

Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Parkan 2

Дата: 2004

Рос. издатель/разработчик: 1C/Никита

Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ PT Boats: Knights of the Sea (Морской охотник)

Дата: 2004

Рос. издатель/разработчик: 1C/Акелла

Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost

Дата: 2004

Рос. издатель/разработчик: Руссобит-M/GSC Game World

Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Xenus

Дата: 2004

Рос. издатель/разработчик: Руссобит-M/Deep Shadows

Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Блицкриг II

Дата: весна-лето 2004

Рос. издатель/разработчик: 1C/Нивал

Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Бригада Е5: Новый Альянс

Дата: весна 2004

Рос. издатель/разработчик: 1C/Апейрон

Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ В тылу врага

Дата: 2004

Рос. издатель/разработчик: 1C/Best Way

Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Вивисектор. Зверь внутри

Дата: 2004

Рос. издатель/разработчик: 1C/Action Forms

Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Вторая Мировая

Дата: 2004

Рос. издатель/разработчик: 1C/1C: Maddox Games

Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Дальноточники 3

Дата: 2004

Рос. издатель/разработчик: 1C/SoftLab-NSK

Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Деактивация

Дата: зима-весна 2004

Рос. издатель/разработчик:

Акелла/Step Creative Group

Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Звездные волки

Дата: зима-весна 2004

Рос. издатель/разработчик: 1C/X-bow software

Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Казаки 2: Наполеоновские войны

Дата: зима-весна 2004

Рос. издатель/разработчик: Руссобит-M/GSC Game World

Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Канитель по беспределу

Дата: весна-лето 2004

Рос. издатель/разработчик: Бука/RUD Present

Вид упаковки: jewel

■ Магия крови

Дата: 2004

Рос. издатель/разработчик: 1C/Sky Fallen

Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Мор. Утопия

Дата: 2004

Рос. издатель/разработчик: Бука/Ice-Pick Lodge

Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Москва на Колесах

Дата: зима 2004

Рос. издатель/разработчик: Бука/НВМ

Вид упаковки: dvd-box, jewel

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Новые анонсы

■ Arcadrome Space Stalker (Arcadrome. Космический Странник)

Дата: апрель 2004

Рос. издатель/локализация: Новый Диск

Вид упаковки: jewel

■ BestPool (Римский Бильярд)

Дата: март 2004

Рос. издатель/локализация: Новый Диск

Вид упаковки: jewel

■ Brother Bear (Братец Медвежонок)

Дата: март 2004

Рос. издатель/локализация: Новый Диск/snowball.ru

Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Peter Pan (Питер Пэн)

Дата: зима-весна 2004

Рос. издатель/локализация: Новый Диск/snowball.ru

Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ X-Gold (По ту сторону границы + Мобилизация)

Дата: апрель 2004

Рос. издатель/локализация: Новый

■ Операция Silent Storm: Часовые

Дата: зима-весна 2004

Рос. издатель/разработчик: 1C/Нивал

Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Периметр

Дата: весна 2004

Рос. издатель/разработчик: 1C/K-D Lab

Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Пограничье

Дата: 2004

Рос. издатель/разработчик: 1C/Сатурн Плюс

Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Стальные монстры

Дата: август 2004

Рос. издатель/разработчик: Бука/Леста

Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Страшилки: Шестое чувство

Дата: весна-лето 2004

Рос. издатель/разработчик: Бука/Сатурн-Плюс

Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Фаза: Исход

Дата: весна-лето 2004

Рос. издатель/разработчик: Руссобит-M/Pora и Копыта

Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Чистильщик

Дата: осень-зима 2004

Рос. издатель/разработчик: Бука/Орион

Вид упаковки: dvd-box, jewel

Диск/Медиа-Сервис 2000

Вид упаковки: jewel

Поступили в продажу

■ Curse: The Eye of Isis (Проклятие Изиды)

Дата: февраль 2004

Рос. издатель/локализация: Новый Диск/Медиа-Сервис 2000

Вид упаковки: jewel

■ Judge Dredd vs. Judge Death

Дата: февраль 2004

Рос. издатель/локализация: 1C

Вид упаковки: jewel

■ Next Generation Tennis 2003 (Матчбол 2)

Дата: февраль 2004

Рос. издатель/локализация: Диск/Медиа-Сервис 2000

Вид упаковки: jewel

■ Silent Hunter II

Дата: февраль 2004

Рос. издатель/локализация: 1C

Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Warlord's IV: Heroes of Etheria (Варлорды IV: Герои Этерии)

Дата: март 2004

Рос. издатель/локализация: 1C

Вид упаковки: jewel

ВЛАСТЬ ЗАКОНА



Андрей Александров

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Пошаговая тактика Издатель: Руссобит-М
Разработчик: МиСТ лэнд — ЮГ Похожесть: Код
доступа: РАЙ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть
Количество дисков: Два CD

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО: CPU 800MHz,
128Mb, 32Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО: CPU 1.5GHz,
256Mb, 128Mb Video

www.polgame.com

Ты еще не встала на преступный путь, ведущий к свободе. Еще не взглянула на своих бывших друзей из полиции сквозь перекрестье оптического прицела. Еще не материлась сквозь зубы, с верной К-52 в руках пытаюсь выбить снайперов противника с выгодной позиции на "перекрестке". Это все еще только будет. Будет не завтра и не на следующей неделе. Потом. Нескоро. Ну а пока... массивный ботинок со сложным рисунком подошвы выбьет дверь, и ты в компании своих бывших однокашников по Академии рванешь внутрь. Сюжеты понесутся как в плохом кино. Выстрел, смена позиции, снова выстрел. Закованные в наручники бандиты, которых уложили лицами в лужу масла, натекущую из-под подбитого броневика. Разгон демонстрации в Нижнем. Женщины, дети, марсианские мутанты — перед пулей равны все.

"Служи, сержант!" — орет в ухо старший офицер.

И ты служишь.

Полицейская история

Ты узнаешь его с первого взгляда. Несколько отмотанных назад лет ничего не изменили. Грязный и опасный Нижний, сонный Верхний, пафосный и богемный Небесный — все осталось на своих местах. Меняешься только ты — Кэти, молодой офицер полиции. Вчера ты в первый раз переступила порог Управления, сегодня отправишься на первое задание, а завтра... завтра ты уже с головой погрузишься во "Власть закона", новую игру от компании "МиСТ лэнд — ЮГ".

Смотреть на мир глазами полицейского — это так необычно. "Свободное скольжение" по сюжету, к которому мы привыкли в пре-

дыдущей игре зеленоградской студии, ушло, уступив свое место полицейским будням. Младший офицер полиции не вправе сам выбирать свою судьбу — за него это делают командование и игровая кампания, состоящая из набора строго фиксированных миссий.

Но не стоит расстраиваться и заказывать поминки по нелинейности. Запомните одну простую вещь: вершить закон можно множеством разных способов. Вы попадаете в сложный мир, где тесно переплелись интересы нескольких могущественных группировок. На чью сторону вставать — решать только вам. Внутриигровая механика сложна и хитра одновременно. Главный параметр — репутация у разных сторон, которая считается по очень сложному алгоритму. Начните помогать мутантам, выполняйте их задания — и взамен, помимо опыта и различных подарков, вы со временем сможете рассчитывать на их поддержку в сложных ситуациях. Но не забывайте и о том, что у мутантов есть свои враги, которые очень скоро станут и вашими. Впрочем, квестовая система очень гибка и при обдуманной игре позволяет сократить количество врагов до минимума.

Не все однозначно и в самом полицейском управлении. С одной стороны у нас — элитное спецподразделение "Звено-12", в недрах которого зреет заговор. С другой — Служба внутренней безопасности, которой по уставу положено подобные заговоры пресекать. И все бы ничего, да вот только в команде с Кэти оказывается Максим, один из бойцов "Звена-12", который миглом втягивает ее в разгорающийся конфликт. Вариантов его разрешения — превеликое множество. Так, например,



1 Дяденьки полицейские подогнали тяжелый танк и сейчас начнут проводить с бандитами воспитательные беседы.

2 А из-за броневика тихонько выглядывает смерть.

3 Иногда политреклама бывает очень даже полезна.

Чего не покажут в "Реальности"



В моих руках — тоненькая палочка, похищенная из Управления полиции. Я уволок ее из-под носа задремавшего полковника Бейка и теперь с ее помощью готовлюсь подарить вам, игрокам, несколько замечательных минут. Внутри этой палочки — секреты игры. И сейчас я зачитаю вам несколько. Так что давайте, конспектируйте.

Секрет первый. В пленниках у мутантов содержится Анн — стержовная девушка, дочь одной богатой шишки. Поговорив с Могу, вы сможете забрать Анн в Управление полиции. Потом постарайтесь не поддаваться на ее провокации (девушке ну очень захочется сбежать), и в итоге наградой вам будет доступ к очень за-

банному секретному уровню.

Секрет второй. На уровне "Подземная фабрика" вам повстречается сошедший с ума робот. Будьте добрыми, отпустите кибернетического бедолагу на волю — и вы будете встречать его на протяжении всей игры. Если очень постараться и сделать так, чтобы робот оставался в живых после каждой встречи, то в последнем задании вас ждет потрясающий сюрприз.

Секрет третий. Постарайтесь пройти игру так, чтобы в конце в вашей команде оказались следующие персонажи: Кэти, Чарли, Синту, Фич, Артур, Крыс. В этом случае вас также ждет сюрприз.

Удачи!

можно помочь Службе внутренней безопасности разоблачить заговорщиков и получить взамен много сладких и вкусных плюшек. Однако в этом случае готовьтесь к предательству Макса, что доставит вам немало головной боли. Можно поступить иначе и встать на сторону "Звена-12". Плюшек от командования в этом случае вы, конечно же, не дожидаетесь, но зато сможете рассчитывать на активную помощь со стороны спецназовцев во время выполнения следующих миссий. Есть, наконец, и иные, менее явные способы разрешения проблемы. Так, если к моменту заговора у игрока получится поднять репутацию Кэти в полиции до заоблачных высот, то возможна ситуация, когда Максим сам раскается, встанет на вашу сторону и поможет разоблачать заговорщиков.

Во многом развитие сюжета зависит и от состава команды. Во "Власти закона" под началом игрока может находиться до шести персонажей (включая, разумеется, Кэти), каждый из

которых самым непосредственным образом влияет на развитие сюжета. Подружитесь с мутантами, возьмите в команду Крыса — и на протяжении всей игры вы будете сталкиваться с множеством забавных ситуаций. Не стоит забывать и о том, что во "Власти закона" имеется система взаимоотношений внутри команды.

А что же в итоге? А в итоге мы получаем один из самых концептуальных сюжетов, когда-либо имевшихся в компьютерных играх. Да, основная сюжетная линия у нас всего одна, она закручена вокруг бизнесмена Деличи, решившего "чутьочку" изменить мир, и ведет к одному-единственному логическому концу. Но вот вариантов того, как будет выглядеть развитие сюжета, — великое множество. И что больше всего радует, так это то, что во "Власти закона" нет какого-то одного "основного" пути, который предпочтет большинство игроков. Каждое новое прохождение игры интересно по-своему. В одном вы встретите больше интересных персо-



героям тоже нужно

выглядеть качественно

цифровые фотоаппараты
AIRTEK®

от 50 до 150\$

цены действительны
до февраля 2004



"Мастер Компьютер XXI"

784-63-53 / 785-38-95

"Электрон сервис"

424-78-21 / 231-49-38

"Цифровые технологии"

937-42-79

"Остров технологий"

789-67-97

"Альт Телеком"

258-00-42

"Санрайз"

956-12-25

"Корвет"

369-06-94

"Систек"

781-23-84

"КИТ"

389-44-27



Pocet Cam 3200

тип сенсора CMOS 2 Mpix,
разрешение : до 2048x1536,
память: 32 Mb,
LCD TFT цветной дисплей 1,5",
внешняя память SD/MMC Card,
вспышка, интерфейс USB,
питание 2x1,5V AAA



5■ А вот так мы в полиции ведем разъяснительные работы!

6 ■ Кэти собственной персоной. Вид из глаз подглядывающего за ней Максима.

нажей и событий, в другом быстро получите хорошее оружие и огромное количества опыта, в третьем, наконец, сможете чуточку поиграть в "плохого полицейского". Так что нет ничего странного в том, что напротив графы "реигрибельность" в конце этой статьи вырастает упитанная галочка.

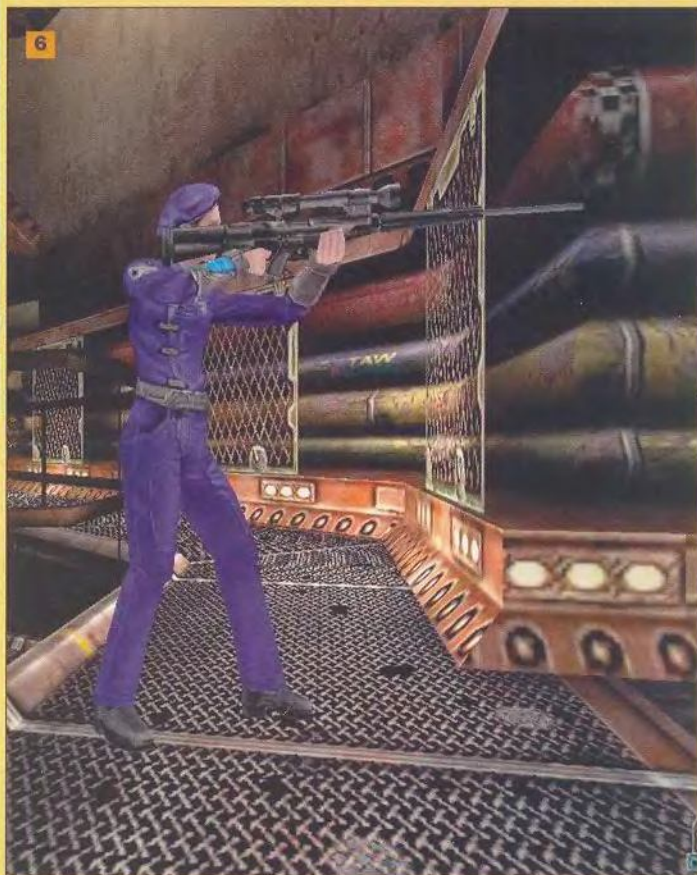
С “оптикой” наперевес

Вторая главная составляющая "Власти закона" — боевая система. Большинство заданий командования и квестов, получаемых от сторон, невозможно выполнить, не приняв участие в масштабной буче. При этом следует отметить, что применять оружие в этой игре вам вряд ли когда-нибудь наскучит — сложная боевая система и не похожие друг на друга задания делают игру очень разнообразной. За время службы Кэти со товарищи предстоит поучаствовать в полицейских "зачистках", подавлении бунтов, обороне важных объектов и так далее.

Победить здесь нелегко — "Власть закона" сложна, что, похоже, уже стало традицией для игр от "мистов". Каждую секунду игроку здесь приходится думать. Так, очень многое зависит от грамотного планирования действий. Карты отличаются очень сложной архитектурой, изобилуют укрытиями и секретными проходами, при грамотном использовании которых

можно уберечь своих подчиненных от большинства опасностей. Не стоит забывать и о том, что каждый боец в команде уникален и обладает как сильными, так и слабыми сторонами. Один идеален для ближнего боя, другой замечательно чувствует себя в роли снайпера, а третьего — хакера — вообще лучше не пускать в бой до того момента, пока на горизонте не появится что-нибудь кибернетическое и легковозмывающееся. Разумеется, в процессе игры у вас появится возможность “развивать” своих подчиненных, улучшая у них те или иные навыки, однако изначально заложенная разработчиками “специализация” все равно будет давать о себе знать. Также следует отметить, что помимо ролевых характеристик у персонажей есть еще и такой важный параметр, как звание. Чем оно выше, тем больше ассортимент оружия и экипировки, предлагаемый вам полицейскими снабженцами.

Еще одна интересная особенность местной боевой системы — это масштабность большинства сражений. Ситуации, когда вы вместе со своей командой оказываетесь один на один с врагами, очень редки. В большинстве случаев на карте происходит масштабная полицейская операция, в которой вы — всего лишь одно из действующих лиц. Это делает бои зрелищными, но в то же время очень непредсказуемыми. Из-за



огромного размера карт быть в курсе всего происходящего вокруг не получается ну никак. С разных сторон доносятся выстрелы востроенный информатор постоянно оповещает об успехах полиции и противостоящих ей бандитов, а в особо критичные моменты ситуация начинается напоминать всемирный хаос, когда, выглядывая из-за очередного угла, нельзя предугадать, ожидает ли тебя там катающийся по чьим-то трупам патрульный бронетранспортер или толпа агрессивно настроенных головорезов. Впрочем, подобная масштабность и непредсказуемость идет игре только на пользу. Единственное, что чуточку расстраивает, так это искусственный интеллект. С одной стороны, он лишен таких традиционных для

тактических игр болезнью, как "синдром частичной потери ориентации в пространстве" или "хроническая тяга к стрельбе в спины товарищей", но с другой стороны, для столь мощной боевой системы он, скажем так, несколько простоват. Зато очень порадовала реализация тяжелой техники: танков, бронетранспортеров, боевых роботов и т.п. Известно, что у разработчиков большинства пошаговых тактических игр не получилось грамотно "вписать" эти машины в боевую систему, и в итоге

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

 РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

 **КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ**

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДААННОСТЬ ОЖИДАНИЙ

90%

ДОЖДАЛИСЬ?

"Власть закона" — развлечение не на один день. В эту игру рекомендуется погружаться с головой, играть долго и вдумчиво, смакуя каждый квест. А пройдя, тут же начать сначала — чтобы понять, что у нее может быть совсем другой вкус.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 9.0

ГРАФИКА

★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 10.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ “ИГРОМАНИИ”

8.5

КОМПАНИЯ

ЭЛВИС ТЕЛЕКОМ

ПРЕДЛАГАЕТ

ОРГАНИЗАЦИЯ ВЫДЕЛЕННЫХ КАНАЛОВ ИНТЕРНЕТ

С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ



ТЕХНОЛОГИЙ

РАЗЛИЧНЫЕ ВАРИАНТЫ ПОДКЛЮЧЕНИЯ

ВЫСОКИЕ СКОРОСТИ

ХОРОШИЕ ТАРИФЫ

ИДЕАЛЬНОЕ РЕШЕНИЕ
ДЛЯ НЕБОЛЬШИХ КОМПАНИЙ



МОСКВА - "ЭЛВИС-ТЕЛЕКОМ" - САНКТ-ПЕТЕРБУРГ

Россия, 125319, Москва,
4-я ул. 8 Марта, 3

тел.: +7 (095) 777-2459

+7 (095) 777-2477

факс: +7 (095) 152-4641

www.telekom.ru

e-mail: sale@telekom.ru

Россия, 196105, Санкт-Петербург,
ул. Кузнецовская, д. 52,

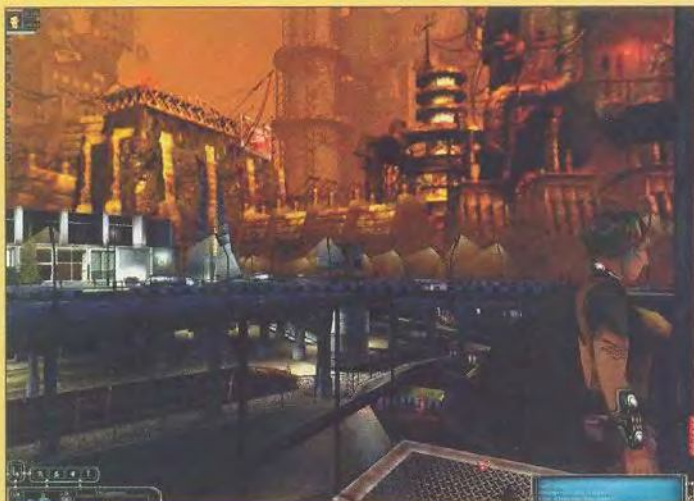
корп. 8, литера "Ж"

тел./факс: +7 (812) 970-1834

+7 (812) 326-1286

www.telekom.ru

e-mail: spb@telekom.ru



они выглядели в ней так же несурово, как выглядят китайские спортивные штаны, торчащие из-под дорогого итальянского пиджака. Во "Власти закона", к счастью, такого не наблюдается: техника в миссиях ведет себя очень естественно и вносит свою лепту в общий праздник. Жаль только, что карты не очень большие — развернуться по полной получается далеко не всегда.

Двойной удар

С самого первого момента игры, когда мозг еще только пытается разобраться в хитросплетениях местного сюжета и особенностях боевой системы, органы чувств уже начинают биться в экстазе. Внешне "Власть закона" выглядит просто великолепно, особенно на фоне большинства других представителей жанра ("Операцию Silent Storm" в расчет не берем — похоже, делать красивые пошаговые тактики стало общероссийской традицией). Графический движок, позаимствованный у другой разрабатываемой в студии игры — "АЛФЫ антитеррор", — выглядит просто отлично. Тут вам и потрясающе качественная картинка, и наиприятнейшие спецэффекты, и, наконец, очень демократичные системные требования.

Плюс не подкачали и художники с аниматорами. Игровые уровни очень "живые", с интересной архитектурой, текстуры резки и красивые, а модели людей и футуристической техники лучше всего смотреть не на скриншотах, а "вживую" — настолько качественной получилась анимация. Жаль только, что из-за поджимающих сроков выхода игры разработчики не смогли воспользоваться всеми возможностями нового движка и оставили "за бортом" многоэтажность и инверсную кинематику. Ну и камера несколько подкачала — некоторые особенности ее поведения, например привычка неожиданно "подпрыгивать" над высокими объектами, раздражают очень сильно.

Второй удар "Власть закона" наносит по вашим барабанным перепонкам. Вы не поверите, но иногда эту игру просто хочется запустить с закрытыми глазами и, вывернув громкость на колонках до максимума, просто слушать. Слушать отменный саундтрек от известного электронщика **Александра Шукаева**. Слушать профессионально озвученные реплики героев и диалоги. Слушать "случайные" фразы. От звуков этой игры невозможно оторваться.

Впрочем, как и от большинства других ее элементов. ■



VIETCONG

FIST ALPHA

Андрей Александров

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Tactical Action ■ Разработчик: Pterodon/Illusion Softworks ■ Издатель: Gathering of Developers ■ Издатель в России: 1C ■ Локализация: Логрус ■ Похожесть: Medal of Honor: Allied Assault, Vietcong ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■ Количество дисков: Два CD

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО: CPU 600MHz, 128Mb, 32Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО: CPU 1.5GHz, 512Mb, GeForce 4

www.vietcong-game.com

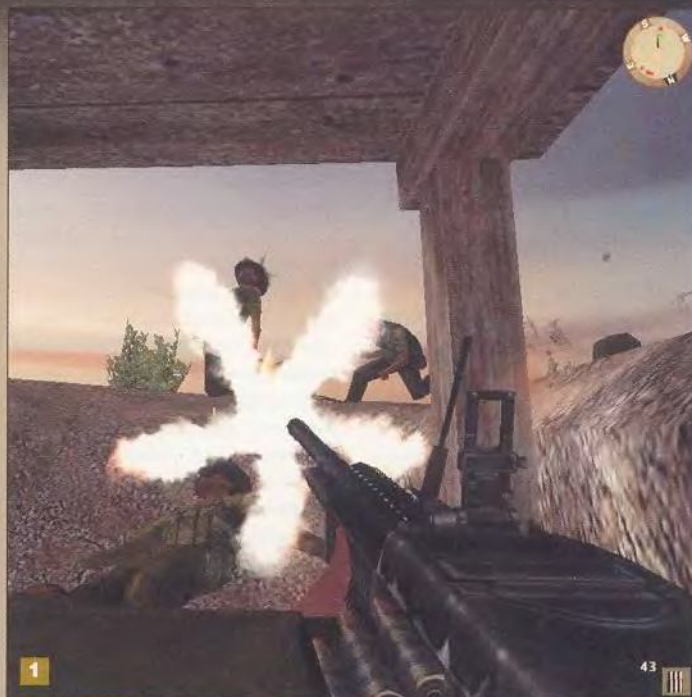
Компания **Pterodon**, почти год назад порадовавшая общественность замечательным экшеном с многообещающим названием **Vietcong**, предлагает нам совершить еще одно путешествие в страну "разумных желторожих обезьян". Разумеется, мы соглашаемся и, вложив небольшое количество денежных знаков в развитие чешской игровой промышленности, получаем в обмен возможность сказать заветные слова: *доброе утро, Вьетнам!*

Мы вернулись!

Трепещи, Вьетнам, мы вернулись! Вернулись, чтобы поставить на тропе Хо Ши Мина пятьдесят злых гибэдэдэшников с полосатыми палочками. Вернулись, чтобы подарить по канистре напалма каждой коммунистической деревне. Вернулись, чтобы похватать свои поцарапанные "томми-ганы" и отправиться в джунгли гонять желтопузых "чарли"... Впрочем, "вернулись" — не совсем корректный термин для нашей ситуации. Дело в том, что **Vietcong — Fist Alpha** является не продолжением оригинальной игры, а своеобразным приквелом.

Итак, начало 1967 года. Самый разгар войны во Вьетнаме. Более полумиллиона американских солдат под командованием генерала Уэстморленда ведут кровопролитное сражение с партизанами. Здесь нет линии фронта. "Чарли", как призраки, возникают из ниоткуда тогда, когда ты меньше всего их ждешь, наносят удар и уходят безнаказанными. Здесь очень тонкая граница между понятиями "свой" и "чужой". Улыбающийся крестьянин уже через пять минут может достать "Калашников" и выстрелить в твой затылок...

Достаточно поиграть в аддон всего полчаса, чтобы понять: это все тот же **Vietcong**. Скриптовые сценки, характерные персонажи, неожиданные сюжетные повороты — все это заставляет нас следить за развитием событий в аддоне с не меньшим интересом, чем мы это делали при прохождении оригинальной игры. Миссии просто роскошны: поклонники отличного фильма "Взвод" наверняка по достоинству оценят действие, развернувшееся возле разрушенного буддийского храма... Или вот штурм недостроенного лагеря Нуи-Пек: на рассвете, когда почти весь гарнизон лагеря нежится в кроватках, наслаждаясь эротическими снами, "чарли" начинают переть на оборонительные сооружения с упорством муравьев. В результате — кровопролитная мясорубка на предельно



1 ■ "Чарли" совсем охамели и полезли в наш бункер с тыла.

2 ■ Желтолицый черт притаился за деревом, внезапно выпрыгнул из засады и жестоко перестрелял половину нашего отряда.

коротких дистанциях, отступление к центру лагеря, отчаянная вылазка в тыл врага для уничтожения поддерживающей желтопузиков минометной батареи и... впрочем, пусть конец миссии будет для вас сюрпризом.

Стоит отметить, что теперь проходить миссии стало значительно интереснее: разработчики явно набрались опыта, проанализировали отзывы и убрали из игры ряд неприятных моментов. Так, например, во Vietcong практически каждая вторая миссия представляла собой долгие блуждания по джунглям с перерывами на короткие стычки. Это, разумеется, было реалистично, однако на пользу геймплею сии пешие прогулки явно не шли. Fist Alpha куда демократичнее: здесь игрока почти всегда сразу бросают в бой, оставляя за кадром долгие лесные переходы. В результате подобного преобразования миссии

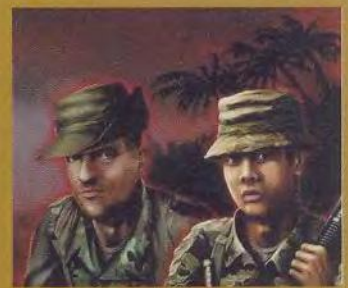
стали короче, но значительно насыщенные — налицо грамотная работа дизайнеров. Есть, правда, и исключения. Если "традиционные" миссии вызывают бурю положительных эмоций, то засунутая в игру "для разнообразия" стелс-миссия заставляет скрипеть зубами и сыпать проклятиями — настолько она получилась неудачной. С сожалением приходится констатировать, что стелс-игрища у разработчиков упорно не получаются. Увы.

Тактика выживания

Впрочем, плюсов в аддоне все равно больше, чем минусов. Вот вам еще один: на картах явно стало просторнее. Замаскированные "под джунгли" коридоры, которые упорно преследовали игрока во Vietcong, в продолжении стали попадаться куда реже, уступив место открытым пространствам и обход-

Глядеть на жестокий мир вьетнамской войны нам предстоит глазами сержанта Дугласа, члена отряда "зеленых беретов", который участвует в программе подготовки подразделений армии Южного Вьетнама. За время игры этим глазам предстоит увидеть многое...

Вот первые дни лагеря Нуй-Пек. Вот желтопузые "чарли", падающие под выстрелами. А вот наши друзья: пулеметчик Хорнстер, медик Крокер, радист Дефорт, новый проводник Нгьен и многие, многие другие... И не удивляйтесь знакомым фамилиям: согласно сюжету, сержант Хоккинз, главгерой оригинального Vietcong, прибывает в Нуй-Пек только через год, чтобы



как раз занять место Дугласа. А куда денется Дуглас? Узнаете, как только пройдете Fist Alpha до конца!

ным путем, которые позволяют подобраться к противнику сразу с нескольких сторон.

Боевая система практически не изменилась. Искусственный интеллект управляемых компьютером бойцов вызывает исключительно положительные эмоции. Полигональные человечки замечательно ориентируются в боевой обстановке, выручают друг друга, находят укрытия, проводят отчаянные вылазки и совершенно не желают погибать. Тактики, по которым действуют наши "джи-ай" и ненавистные вьетконговцы, значительно разнятся. Первые делают ставку на армейскую дисциплину и хитрость, а "чарли", в свою очередь, практически всегда обладают значительным численным преимуществом, чем не брезгуют пользоваться. Их тактика проста: вжимать противника в землю шквальным огнем и упорно наступать всей толпой. Те, кто знаком с историей войны во Вьетнаме, знают, что в реальной жизни вьетконговцы также использовали подобную тактику: волнами накатывались на укрепления американской армии и не считались с потерями.

Играть, кстати, стало значительно сложнее. Добрые разработчики явно повысили уровень озверения в крови противников, так что теперь почти любая ваша ошибка не проходит безнаказанно. Это справедливо не только для игрока, но и для его товарищей. Если в первой части управляемые компьютером "наши" солдаты были практически непобедимы, то теперь ситуация, когда разодетый в камуфляж янки погибает от первой же шальной пули, встречается сплошь да рядом. Ну а смерть коллеги по отряду автоматически приводит к геймверу. Ситуацию спасает только то, что гибнут "джи-ай" не сразу, а потихоньку — давая нам возможность оказать им первую помощь.

В остальном же Vietcong — Fist Alpha выглядит традиционно для аддона: десятки мелких изменений, исправлений, добавлений и т.п. Здоровенная подборка неплохих уровней для мультиплеера. Два новых персонажа. Несколько новых видов оружия, среди которых выделяются такие замечательные вещи, как, например, винтовки M-14 и СВТ-40, выполненные как в "обычном" варианте, так и с оптическим прицелом. Также очень порадовала возможность присоединять к некоторым пушкам (например, к СКС) штык-нож и сражаться с врагом врукопашную. Мелочь, а приятно.



Графика, несмотря на небольшие доработки, внесенные в движок, выглядит, мягко говоря, устаревшей — что, в общем-то, понятно: оригинальному Vietcong вот-вот стукнет годик. Звук все так же роскошен, музыка по-прежнему в тему. Вроде бы нет ничего такого, что могло бы вызвать у поклонников хоть какие-нибудь отрицательные эмоции... Однако после нескольких часов игры "такое" все-таки находится. Дело в том, что в некоторых местах игра ужасно тормозит. Причем против тормозов не помогают ни пилюли в виде новых драйверов, ни припарки из патчей. Бессильна даже нетрадиционная медицина, суть которой заключается в ковырянии в настройках и разгоне всего, что разгоняется. Как тормозило, так и тормозит. Почему это происходит — непонятно. К сожалению, это здорово омрачает впечатление от знакомства с Vietcong — Fist Alpha. Поэтому нет ничего удивительного в том, что оценка игры в итоге оказалась значительно ниже того балла, который получил оригинальный Vietcong. Разработчики просто забыли провести работу над ошибками.

А жаль. ■



3



4

3 ■ Эх, на вертолете, да с пулеметом!... Любимые народные забавы типа "веселый тир" остались и в аддоне.
4 ■ Сделав черное дело, наши ребята спешно ретируются с поля боя.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

✓ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ 50%

ДОЖДАЛИСЬ?

Крайне интересное развитие идей Vietcong, к сожалению, несколько испорченное техническими ошибками. Рекомендуется в основном фанатам оригинальной игры.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★★★ 9.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ
"ИГРОМАНИИ"

7.5

DELTA FORCE BLACK HAWK DOWN TEAM SABRE

Олег Ставицкий

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Tactical Action. Издатель: Ritual Entertainment.
Разработчик: Novalogic. Издатель в России: snowball.ru.
Локализация: snowball.ru. Похожесть: Delta Force —
Black Hawk Down. Мультиплеер: Интернет, локальная
сеть. Количество дисков: Два CD.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО: CPU 733MHz,
128Mb, 32Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО: CPU 1.4 GHz,
512Mb, 64Mb Video

www.novalogic.com/games.asp?GameKey=DFBHDTS

Крестовый поход доблестных американских и британских спецназовцев против наркобаронов, как и обещалось, начался в нашей стране в один день со всем цивилизованным миром. Snowball.ru сдержал обещание, а посему — встречайте: игра, повествующая о борьбе с незаконным оборотом наркотиков, созданная главным любителем покрасоваться в гавайской рубашке с узорами в виде листьев марихуаны (мистером Левелордом, если вы еще не догадались). **Delta Force — Black Hawk Down: Team Sabre.**

Сложные ши

Сделать аддон к одному из самых успешных прошлогодних шутеров — задача, казалось бы, довольно простая. Решается по общеизвестному принципу «тех же щей»: нам нравилось летать на вертолетах, участвовать в бесконечных уличных перестрелках и глотать пыль во время адреналиновых забегов по пересеченной местности — так подайте ж нам двойную порцию! Исправьте баги, подкрутите гайки искусственному интеллекту и добавьте в арсенал несколько новых пушек — все будут счастливы! Умельцы из **Ritual** перенесли действие игры в густые джунгли, выжали, по своему обыкновению, все соки из графического движка... и совершенно забыли про AI. В результате потенциально отличный аддон оставляет после себя довольно сумбурные ощущения. С одной стороны — вылизанное до зеркального блеска графическое исполнение, голливудский размах декораций и постановки действия, с другой — настолько небрежная начинка, что за Ричарда Левелорда и его подшефную компанию делается как-то неловко. Друзья, вы ведь буквально полгода назад спустили на воду чуть ли не лучший sci-fi-экшен по заведомо убогой вселенной **Star Trek!** Как же можно, Ричард?

Практически все уровни Team Sabre начинаются по-киношному: то

мы в составе очередного отряда летим на вертолете, то под покровом ночи плывем на маленькой моторке в логово врага, то на той же самой моторке плывем в открытое море брать на бордаж вооруженную до зубов нефтешку. Когда из тумана проступают очертания буре, а в воде вырисовывается отражение горящей нефти, сердце выстукивает азбукой Морзе благодарственные послания в адрес разработчиков. Когда вы украдкой пробираетесь через высокополигональные джунгли или карабкаетесь по металлической лестнице — в висках стучит адреналин. Все, казалось бы, как заказывали...

Но не тут-то было. Стоит вам подняться на эту злосчастную нефтяную вышку или проникнуть в тыл врага, как перед глазами в полный рост встают они. Баги. Грозные наркоторговцы застревают в стенах и щеголяют неприкрытыми полигонами, по глупости от них не отстанут и местные интерьеры. Я понимаю, что иракские террористы вряд ли живут в квартирах, обставленных диванами из IKEA, но поверить в то, что они существуют в абсолютно пустых, без единой соринки, помещениях, тоже довольно сложно. Идеально белые, словно только что после ремонта, стены оружейных складов и самолетных ангаров наводят на невеселые размышления...

Конечно, никто не ждал от аддона реализма **Rainbow 6** тактического планирования на местности и тому подобных вещей. Мы хотели ураганного, насквозь заскриптованного экшена, беспорядочной пальбы и звериных воплей из охрипших наушников. Но никто не ожидал, что продукт, вышедший из-под пера Ritual, смогут сильно подпортить элементарные баги. Они подстерегают вас в самый неожиданный момент и стремитель-



1 Увы и ах: все эти красоты — не более чем декорация.

Погулять по ним не удастся при любом раскладе.

2 Хаотичная стрельба из вертолетного пулемета по мирным хатам — разве не за это мы любили оригинальный **Black Hawk Down**?

3 Даже зарядив супостату из шотгана в лицо, вы все равно не увидите ни капли крови. Это, сынок, называется политкорректность.



- 4 ■ Что на нефтяной вышке делают ракеты класса "земля — воздух", брифинг стыдливо умалчивает...
- 5 ■ В отличие от местного населения и врагов, ваши соратники ведут себя на удивление адекватно и не спешат ложиться под вражеские пули.

но разрушают скрупулезно созданную дизайнерами атмосферу.

Но даже баги и холодный минимализм местного интерьера можно было бы простить, если бы не искусственный интеллект. Вышедший в прошлом году *Call of Duty*, созданный на седом движке *Quake 3*, выезжал в первую очередь за счет бесподобной работы с AI. Вспомните, как прятались за укрытиями наши солдаты и как слаженно работала команда немцев. В *Team Sabre* о таком противнике остается только мечтать. Горе-наркоторговцы слепо тычутся "калашниковыми" вам в живот, категорически отказываются замечать павших товарищей и детсадовской гурьбой толкаются в кузове застрявшего грузовика, после чего весело подрывают его вместе с собой, выпустив очередь в бензобак. Моя вера в *Ritual* окончательно испарилась, когда я, найдя на оружейном складе снайперскую винтовку, засел на холм и методично расстрелял толпу террористов,

смирненно ожидавших, когда же сработает скрипт. Несчастные иракцы стоически переносили смерть товарищей, даже не посмотрев в сторону упавшего в двух шагах от них собрата по оружию. Триггер не сработал — всем оставаться на своих местах.

Голливуд жив

Но не все так плохо. *Team Sabre* в некоторые минуты способна развлечь заскучавшего было игрока эффектными сценами и постановочными боями. "Голливуд" дает о себе знать в самые неожиданные моменты: например, во время вертолетного штурма военного укрепления в джунглях. Из бойницы открывается бесподобный вид: закат, блики, густая растительность, которая раскачивается на ветру. Никуда не делись и пулеметные очереди, и сочные взрывы, и отменный звук. Вертолет сбрасывает вас в самом сердце поселения, и вы короткими перебежками двигаетесь к вышке,

на которой находится подлежащий уничтожению передатчик. Разумеется, стоит ему взлететь в воздух, как, гонимые сработавшим скриптом, из джунглей бегут возмущенные наркоторговцы, потярясь табельными АК-47. Короткая перестрелка, мы прыгаем в вертолет и летим на randevu со второй группой, чтобы уже через минуту трястись в кузове грузовика навстречу очередному адреналиновому штурму. За такие минуты *Team Sabre* и *Левелорду* лично можно простить если не все, то очень многое. Пока дело не доходит до ближнего боя и ограничивается перестрелками на открытой местности — геймплей чувствует себя замечательно. Эпизод с подрывом из ракетницы стремительно улетающего с аэродрома самолета под перекрестным автоматным огнем достоин чуть ли не маленького "Оскара"... Но стоит вам сосредоточиться на отслеживании слабоумных врагов в тесных коридорах — все волшебство игры моментально улетучивается. Не-хо-ро-шо.



Разумеется, мы надеемся на лучшее. Уже сейчас выпущено два патча весом по двадцать мегабайт каждый. Есть надежда, что с ними дела пойдут куда как лучше. В качестве резюме скажем, что назвать *Team Sabre* неудачной игрой не поворачивается язык — налицо множественные признаки усердной и тщательной работы. Однако общая небрежность и полностью атрофированный вражеский интеллект не позволяют поставить игре вполне законные восемь баллов. Ричард, пусть тебе будет стыдно. ■

Если бы *Team Sabre* вышла из-под пера безвестной команды разработчиков, мы бы с чистой совестью сослали игру коротать срок в наши краткие обзоры. Однако ее сделали люди из *Ritual Entertainment*, ответственные за появление на свет целой плеяды безусловных хитов.

Quake Mission Pack: Scourge of Armagon (1997)

Дебютная работа *Ritual* — отменный набор дополнительных миссий для *Quake* под названием *Scourge of Armagon*. После выпуска сего аддона ребята с ходу зарекомендовали себя как создатели бесподобных уровней.



Sin (1998), Wages of Sin (1999)

Sin в свое время наделал много шума — дерзкий, оригинальный sci-fi экшен, созданный на модном тогда движке *Quake 2*, повлек за собой создание набора дополнительных уровней (*Wages of Sin*), а также появление на свет полнометражного аниме-фильма *Sin: The Movie* (2000).



Heavy Metal: FAKK 2 (2000)

Звездный час *Ritual*. Созданный на движке *Quake 3*, этот экшен показал всем, как нужно делать игры про девушек, которые прыгают, стреляют и показывают чудеса акробатики. После появления *FAKK 2* изрядно надоевшая всем на тот момент Лара Крофт нервно курила в углу.



Blair Witch, Volume 3: The Elly Kedward Tale (2000)

Третья, завершающая часть трилогии игр во вселенной *Blair Witch* была если не лучшей в серии, то, безусловно, самой красивой. Мистическая атмосфера, священник с распятием в одной руке и двуствольным мушкетом в другой, а также темный блаский лес надолго запомнятся любителям survival horror.



Star Trek: Elite Force 2 (2003)

Звездный час *Ritual* — 2. С *Elite Force 2* — хитом прошлого лета — ребята сделали практически невозможное: создали из игры отличный экшен по порядку прогнавшей вселенной *Star Trek*. Как они смогли выжать безупречную картинку из бородастого движка *Quake 3* — решительно непонятно до сих пор, но факт остается фактом: *Elite Force 2* — один из лучших экшенов прошлого года.



РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	ДОЖДАЛИСЬ?
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ	Непростительная халатность со стороны <i>Ritual</i> . Впрочем, несмотря на многочисленные баги и атрофированный искусственный интеллект, <i>Team Sabre</i> способна подарить игрокам немало волнующих минут.
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	
ЛЕГКО ОСВОИТЬ	
ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ	
ОЦЕНКА 50%	

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"

7.0

Bad Boys 2

Олег Ставицкий

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Action ■ Разработчик: Blitz Games
Издатель: Empire Interactive
Похожесть: Dead to Rights
Мультиплеер: Нет
Количество дисков: Два CD

www.blitzgames.com/badboys2

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: CPU 600MHz,
128Mb, 32Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО: CPU 800GHz,
256Mb, 64Mb Video

Вот уж действительно — не ждали. Кто бы мог подумать, что мультиплатформенная игра второго (если не сказать третьего) сорта, на коленке слепленная к выходу блокбастера «Плохие парни 2» (который все прогрессивное человечество отсмотрело уже давным-давно), окажется настолько интересной, что продолжит свою карьеру полноценной рецензией на страницах «Игромании». Удивлены? Мы, поверьте, тоже.

Что делать?

Признаемся честно: мы никогда не обратили бы внимание на этот проект, если бы не его роскошный рекламный ролик, насильно открывшийся на главной странице сайта уважаемой Empire Interactive. Под самый что ни на есть агрессивный хип-хоп на экране демонстрировался концентрированный экшен: взлетали на воздух машины, разлетались стекла, укладывались штабелями враги, лучи света прорывались сквозь дырки от пуль в заколоченных окнах... Последний редакционный оплот хип-хопа в лице Раффы и Комрада настоял на включении рецензии в общий план номера, аргументируя это решение воззваниями к былым заслугам Empire Interactive (о послужном списке Blitz Games, в чьей игрографии фигурируют такие названия, как Barbie Horse Adventures и Disney's The Little Mermaid, мы благоразумно умолчали).

Первое и главное разочарование, постигшее нас аккурат после запуска Bad Boys 2, заключалось в том, что хип-хоп (на порядок менее заводной, чем звучащий в рекламе) играет исключительно в главном меню. Во время игры вас будут преследовать энергичные мелодии и ритмы за авторством штатного композитора Blitz Games. Безусловно, для большинства игроков это никакая не трагедия, но вот тем, кто ждет от Bad Boys 2 аналогичной фильму атмосферы, данный

факт может здорово подпортить настроение.

Несколько расстроенный (Камрад, узнав об обманном трюке с саундтреком, демонстративно хлопнул дверью и удалился к своей стопке с дисками Wu Tang Clan), я запустил-таки игру, и моему взору открылась самая неопрятная (зернистая картинка с отвратительным звуком) заставка из всех, что мне когда-нибудь приходилось видеть. Тучи стремительно сгущались над Bad Boys 2, а ее шансы отправиться коротать свои дни в краткие обзорах стремительно росли...

Плохиш — это стиль жизни

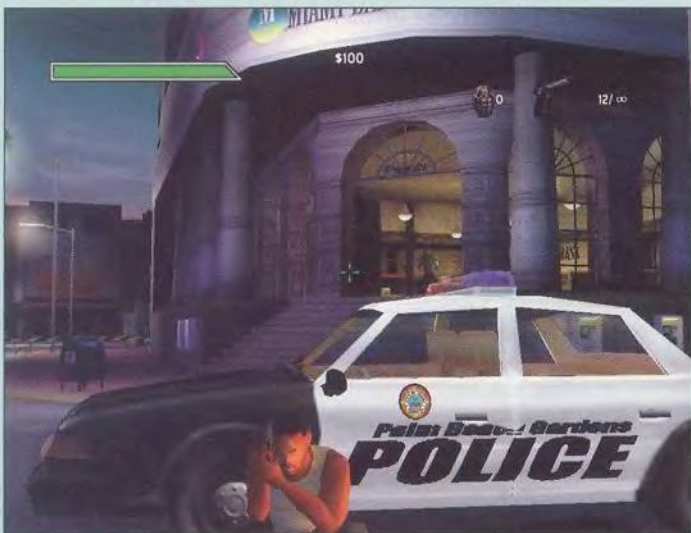
Но не тут-то было! Bad Boys 2, несмотря на видимую неопрятность (о которой чуть ниже), показал удивительно крепкий геймплей, подкрепленный, ко всему прочему, оригинальным сюжетом, который совершенно не пересекается с целлюлоидным первоисточником.

Игра (как и фильм) являет собой не прекращающуюся ни на минуту перестрелку. Главгерои продираются через сотни врагов, превращая окружающую обстановку в руины и обмениваясь колкими комментариями. Главная заслуга Bad Boys 2 — в грамотном использовании первоисточника. Это значит не просто смоделировать в 3D Max фигурировавшие в оригинале декорации, а перенести на ваш монитор атмосферу голливудского блокбастера. Ведь что выделяло «Плохих парней» на фоне многочисленных боевиков? В первую очередь — оригинальные диалоги и юмор.

Разработчики аккуратно извлекли все это из фильма и скрупулезно ввели в геймплей. Так, всяческие разрушения в игре подсчитываются и суммируются в конце каждого этапа. Прострелили репродукцию Веласкеса в музее? На экране тут же отмечается, во сколько полицейскому департаменту Майами выльется ваше неу-



- 1 Вид от первого лица автоматически включается, когда вы стреляете из-за укрытия.
- 2 Чтобы искоренить мировое зло, наш герой не гнушается использовать даже излюбленное оружие всех террористов мира — Avtomat Kalashnikova.
- 3 «Узи» — исключительно удобная штука для зачистки тесных помещений.



■ Практически любой объект можно использовать как укрытие — будь то полицейская машина или мусорка.

мение стрелять. Разнесли казенный арбуз на кухне? Пожалуйте десять долларов в кассу. Взорвали монитор кассира в банке? Сами понимаете... Разумеется, в моменты особо жарких схваток никто не следит за наносимым ущербом, а стаканы, стены, картины и дорогие кожаные кресла прошиваются сотнями пуль (в то время как счетчик в верхней части экрана беспристрастно демонстрирует стоимость разрушений). Напарники в такие минуты не прекращают обмениваться едкими фразами ("Ты так и будешь палить во все, что видишь? У тебя что, проблемы с женой?"), которые сами по себе заслуживают отдельной статьи. Безусловно, главной изюминкой одноименного кино были бесконечные перепалки главгероев по поводу и без. То же самое происходит в игре. Стоит персонажу, который сейчас находится под вашим управлением, найти на уровне шотган, как он провозглашает: "О, с этой деткой мы сейчас всем покажем!" — на что его напарник тут же замечает: "Ну все, я уезжаю из города!" В контексте



те палящего солнца, пальм и дорогих ресторанов этот незамысловатый юмор выглядит вполне органично и вызывает если не смех, то уж добродушную улыбку — точно.

Для игры, сделанной по фильму, Bad Boys 2 содержит удивительно крепкий геймплей. Спрятаться за колонной или ящиком и разить супостатов, периодически выглядывая, пока они перезаряжают свое оружие? Без проблем. Выбить у врага автомат из рук? Да пожалуйста. Меткий выстрел в глаз также приветствуется и всячески поощряется финальными рейтингами. Перекаты, гранаты, "Узи", автоматы, шотганы, броня и тотальное разрушение окружающего интерьера — все как у "серьезных" игр.

Так в чем же дело?

Так почему, при всех вышеуказанных плюсах, мы ставим игре всего лишь 6,5 баллов? Все очень просто. Bad Boys 2 — это бюджетный проект, слепленный на скорую руку с целью извлечения дополнительной прибыли на волне популярности голливудского прообраза. Да, для игры такого рода он обладает удивительно крепким геймплеем, но налицо все признаки ограниченного бюд-

Хороший, плохой, отвратительный



Оригинальные "Плохие парни" вышли в 1995 году и стали режиссерским дебютом Майкла Бэя, который впоследствии снял "Скалу" (1996), "Армагеддон" (1998), "Перл Харбор" (2001) и вот теперь — "Плохие парни 2" (2003). Параллельно Майкл умудрился спродюсировать римейк одного из самых жутких фильмов ужасов — "Техасская резня бензопилой" (2003).

Для саундтрека второй части "Плохих парней" были приглашены специально обученные люди — оригинальную музыку написал культовый рэппер Dr.DRE, а подбором и лицензированием треков занялся Шон Комбс (он же — Puff Daddy). Именно поэтому нам особенно обидно, что звуковое сопровождение игры не соответствует голливудскому прообразу.



■ За штурвалом вертолета сидит — внимание! — русская мафиози Tatyana.

жета и выразительного постукивания по часам со стороны продюсеров.

Во-первых — графика. Несмотря на высокие разрешения, дарованные нам при переносе игры на PC (напомним, игра также вышла на PlayStation 2 и Xbox), Bad Boys 2 выглядят слишком примитивно: вялые текстуры, простенькие модели, скромные взрывы. Про Havoc-физику и детализацию уровня Max Payne никто, разумеется, не заикается, но Blitz Entertainment должно быть стыдно за внешний вид игры. Во-вторых — элементарные

ошибки и недочеты. Напарники безо всякой на то причины отказываются атаковать врагов, а то и вовсе пропадают с уровня. Мы, конечно, все понимаем: сроки, бюджет... но легче от этого не становится.

Тем не менее Bad Boys 2 — на удивление приятный и играбельный проект. Автор этих строк самолучно прошел игру до победного и нисколько не жалеет потраченного на нее времени: ошибки ошибками, а за бодрый экшен и возможность сровнять с землей целый город мы готовы простить если не все, то очень многое. ■

■	РЕИГРАЕЛЬНОСТЬ
■	КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
■	ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✓	ЛЕГКО ОСВОИТЬ
ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ	
50%	

ДОЖДАЛИСЬ?

На удивление играбельный экшен, при всех своих минусах скрывающий за собственной низкобюджетностью хороший геймплей. Если вы готовы закрыть глаза на позавчерашнюю графику и некоторые баги — крайне рекомендуем ознакомиться.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★★★★★★ 5.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"

6.5

Fenimore Fillmore:

The Westerner

(The Westerner:

Приключения на Диком Западе)

Матвей Кумби

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Квест ■ Разработчик: Revitrionic
Издатель: Revitrionic ■ Издатель в России: Руссобит-М
Похожесть: The Three Skulls of the Toltecs
Мультиплеер: Нет ■ Количество дисков: Один CD

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО: CPU 733MHz,
128Mb, 64Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО: CPU 1GHz,
256Mb, 128Mb Video

www.revitrionic.com/games/westerner/Eng/westerneng.htm

Когда ты сел задницей на кактус, в порыве бешенства схватился за револьвер и распугал шальными выстрелами кровавожадных мексиканских бандитов — собой по праву можно гордиться. Когда местный типца-фермер подумал, что таким эксцентричным образом ты защищал его и его собственность от нападков романтиков с большой дороги, — самое время задуматься. Когда на следующее утро повсюду заговорили о том, что в городе появился незнакомец, который объявил войну банде Старека, — пора делать ноги.

Фенимор Филлмор. Вам о чем-нибудь говорит это имя? История лузера, который на полминуты стал народным героем, но в глубине души так и остался вечным неудачником, — классический сюжет для классического квеста.

За пригоршню долларов

The Westerner задает главный тон повествования буквально с первых минут заставки. Пародия. То-

тальная, неистребимая, всеобъемлющая пародия на все — от спагетти-вестернов Серджо Леоне (игра начинается с того, что главгерой прибывает в город под покровом ночи на уставшей кляче) до обожанной в народе "Матрицы" (тот же главгерой во время первой же перестрелки переходит в полное slo-mo и уклоняется от пуль по методике Нео). Местный сюжет пестрит всяческими милыми непотребствами вроде мобильных телеграфов или шерифов-философов, герои ведут диалоги, изображая сотни общеизвестных вестерн-ситуаций, ну а саундтрек так и вовсе заставляет вспомнить о лучших ролях Клинта Иствуда и то и дело вышибает из глаз искреннюю индейскую слезу...

И вот что удивительно: под маской всего этого мракобесного балагана скрывается, как ни удивительно, милый и самый что ни на есть классический квест. Панорамные локации, послушный мышинный курсор, неторопливый сбор предметов, смешные перепалки с

Золото толтеков

Очевидный, но малоизвестный факт: The Westerner — не первый квест с Фенимором Филлмором в главной роли. Первое приключение Фили на диком западе состоялось еще в 1996 году, когда вышел основательно забытый сейчас, но тем не менее культовый в ограниченных кругах квест The Three Skulls of the Toltecs. Милая мультяшная графика, непритязательный "ковбойский" юмор и вполне себе вестерн-сюжет о том, как коварные бандиты похитили три золотых индейских черепа. The Three Skulls of the Toltecs вышел на закате "золотого века" квестов и не стал для современников ни революцией, ни прорывом. Широкая игровая общественность активно осваивала новые жанры, и история о кактусах, револьверах и трех священных черепушках прошла практически незамеченной. Не удивительно, что разработчики отважились выпустить сиквел только спустя восемь лет.



1 ■ Классическая сцена №1: диалог с барменом.

2 ■ Классическая сцена №2: спасение незнакомки из лап мексиканца, старика-фермера и немого индейца.

персонажами второго плана и так далее и тому подобное. Разумеется, все это в полном 3D; да и кто, скажите, кроме плодovitых отечественных квестоделов, рискнет сейчас выйти на рынок с плоской мультяшной графикой?

Однако едва пройдет радость от первого знакомства, как наступит первое легкое разочарование. Вдруг выяснится, что в The Westerner нет ни логики последнего Broken Sword, ни изящества Syberia, но зато в изобилии хватает путаных загадок, нелогичных комбинаций и огромной горы ненужных предметов. Несмотря на все новейшие технические достижения, на самом деле The Westerner — гость из бородатых девяностых, из того времени, когда квесты считались чем замороченнее, тем лучше... Впрочем, чего это мы? Адепты старой квестерской школы наверняка примут The Westerner за своего, а не адепты получают отличный шанс попробовать по-настоящему зубодробительный квест.

На пригоршню долларов больше

Сейчас, в году под номером 2004, задачи вроде одновременного комбинирования трех предметов или кормления безумного индейца мятыми жвачками могут свести с ума кого угодно. Поэтому, чтобы не потерять удовольствие от The Westerner, нужно срочно включить внутреннюю машину времени и научиться мыслить категориями года эдак 1996-го. Если вкратце, то приготовьтесь... Во-первых, иметь дело с безразмерным инвентарем,

в котором с легкостью умещается все, от дамской булавки до лошадиного седла. Во-вторых: столкнуться лицом к лицу с полной алчностью всех игровых пазлов — то есть чем глупее с точки зрения здравомыслящего человека будет то или иное ваше действие (ну, например, каждый ли день вы кормите крестьянских свиней королевской форелью?), тем больше у него окажется шансов на успех. И, наконец, в-третьих: морально согласиться с неизбежными и бесконечными экспериментами по комбинации различных предметов... Ну а вместе все эти «во-первых», «во-вторых» и «в-третьих» называются «классической квестовой основой», на которой зиждется вся эта игра.

Впрочем, за всей этой «классической основой» нет-нет да и просвечивают какие-то абсолютно не характерные для квестов элементы, которые, по идее, нужно расценивать как ноу-хау. Так, скажем, Фенимор перемещается между локациями исключительно верхом на лошади. Однако проклятая копытная тварь отказывается трогаться с места без кормежки. Все понятно, все очевидно: типичная квестовая задачка — ищем веревку, привязываем ее к ведру, набираем воду из колодца, поливаем фермерские грядки, собираем урожай свежей морковки и кормим любимого скакуна. Однако каково было удивление автора этих строк, когда выяснилось, что на перемещение из локации в локацию лошадь каждый раз расходует определенное количество специальной «энергии», которую нужно периодически пополнять свежими запасами моркови. А для того чтобы вы-



Собственно, то, о чем так долго говорили большевики, наконец-то свершилось. Графика в компьютерных играх сделала еще один уверенный шаг вперед. Помните первый полнометражный 3D-мультфильм «История игрушек»? Так вот, графика The Westerner крайне похожа на тот признанный шедевр от Pixar. При создании своей игры разработчики использова-

ли некую шайтан-систему «гибких полигонов», при которой движения трехмерных моделей достигли невиданной доселе плавности. Поэтому не удивительно, что в The Westerner так много крупных планов: когда герои игры изображают эмоции или тщательно выговаривают слова, у них это получается так же естественно, как у персонажей «Истории игрушек»...

растить морковь, нужно, как вы понимаете, найти веревку, привязать ее к ведру, набрать воду из колодца... короче говоря, повторить весь процесс с самого начала. И не раз, не два, а столько, сколько потребует. Примерно раз пятьдесят. А нервы, они, знаете ли, не железные: это, в конце концов, квест или симулятор удобрения и полива?

Также по непонятной причине отношения Фенимора с NPC перешли из разряда натурального обмена (я тебе вот этот ночной горшок, а ты мне — моток веревки, ручную белку и свисток) в самые что ни на есть товарно-денежные. Весь жизненно необходимый для прохождения игры скарб продается в лавке местного спекулянта за конвертируемые доллары, которые приходится добывать, обворовывая

фермеров и обманывая госслужащих. Право же, квесту, самому гуманному из всех жанров, такая меркантильность вовсе не к лицу.

Пригоршня возвращается

И все же. Если отвлечься от мрачных мыслей и просто играть, не раздумывая о судьбах жанра и эволюциях индустрии, то выяснится, что The Westerner — просто качественный, интересный и крайне смешной квест. Со своими клише, фирменными приколами и неглупым юмором. Если вы неровно дышите к жанру — обязательно попробуйте. Если нет — попробуйте тоже. Это не модные нынче «Сибирь» или Broken Sword. Это — что-то совсем иное. Другое, непохожее. ■



3 ■ Классическая сцена №3: военный совет с фермерами-философами.

4 ■ Классическая сцена №4: конные прогулки по маисовым полям.



☐	РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
☒	КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
☐	ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
☒	ЛЕГКО ОСВОИТЬ
ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ	
70%	

ДОЖДАЛИСЬ?
Долгожданное возвращение супермена-неудачника Фенимора Филлмора в родные преири. Мексиканцы, бизоны, револьверы, кактусы, мобильный телеграф и пародия на slo-mo — все это в балаганном «ковбойском квесте», выполненном в лучших традициях девяностых годов...

ГЕЙМПЛЕЙ	★★★★★★★★★★ 7.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★★★ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★★ 7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	★★★★★★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ»
7.5

Жанна д'Арк

(Wars & Warriors: Joan of Arc)



Алексей Бутрин

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Action/RPG/RTS. Разработчик: Enlight Software
 Издатель: Enlight Software. Издатель в России: Акелла
 Похожесть: Robin Hood: The Defender of the Crown
 Мультиплеер: Интернет, локальная сеть
 Количество дисков: Два CD

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО: CPU 800MHz,
 128Mb, 32Mb Video
 ЖЕЛАТЕЛЬНО: CPU 1.7GHz,
 256Mb, 128Mb Video

www.enlight.com/joa

Пресытившись изысканными деликатесами во время разработки **Restaurant Empire**, широко известный в игровых кругах господин Тревор Чан задумал сварганить еще одно игровое блюдо. Ингредиенты для новой игры были взяты самые обычные: экшен, стратегия и RPG. Но, как известно, мастерство кулинару заключается вовсе не в экзотичности ингредиентов и приправ, а как раз наоборот — в умении сотворить шедевр вкуса и запаха из обычных продуктов. Итак, мойте руки с мылом: сегодня мы будем дегустировать очередное блюдо Тревор Чана и его подшефной студии **Enlight Software** — **Wars & Warriors: Joan of Arc**.

Сюжетный аперитив

Название игры недвусмысленно намекает, что на сей раз нам придется перенестись в прошлое, отправиться во Францию, взять в руки меч и... сменить пол, ибо играть мы будем — ни больше ни меньше — за саму Жанну д'Арк, посвятившую свою жизнь борьбе с английскими оккупантами. Впрочем, не стоит ждать от сюжета исторической правдоподобности — реальным событиям он соответствует лишь приблизительно: к примеру, сторонники Жанны, сражающиеся с ней в игре плечом к плечу, целиком и полностью вымышлены; также выдуман из пальца и большинство миссий, что, впрочем, не уменьшает их интересности. В целом сюжету явно не хватает глубины и внимания к деталям: французы в игре показаны такими яростными патриотами и человеколюбями, что стрелка пафосометра начинает судорожно дергаться на первом же игровом ролике. Англичане — напротив, сплошные подонки и негодяи, ну прям средневековые фашисты.

Раз уж речь зашла о главгероях, тут же, не отходя от кассы, упомяну и об их озвучке, единственным достоинством которой является ее наличие в игре: то ли актеры были не в духе, то ли выпренность диалогов оказалась им не по зубам, — в общем, звучит это все сиротливо и совершенно не цепляет. Искренне надеюсь, что этот недостаток "Акелле" удастся ликвидировать в локализованной версии игры. Фоновая музыка в целом производит неплохое впечатление, но и с ней не все, как говорится, слава богу: композиторы настолько явно пытались придать происходящему эпический размах и драматическую глубину, что местами перестарались. К примеру, в одном треке на заднем плане слышен звук битвы: звон мечей, гул толпы и так далее. А теперь представьте, как это воспринимается, когда на экране тишь да гладь. Совершенно верно: как слуховая галлюцинация. Не будем, однако, цепляться к сюжету и звуку; давно пора переходить к главному блюду — к геймплею.

Iron Maiden по-французски

Уже с первых минут игры становится ясно, что задумка Тревор Чана по меньшей мере гениальна. Берем ураганное мочилов а-ля **HULK**, добавляем в него несколько килограмм потрясающих комбо, которым позавидует любой **Jedi Knight**, приправляем это дело несколькими щепотками классической RTS, а сверху украшаем несложной, но симпатичной ролевой системой, как в **Diablo**. Вот этот взрывоопасный набор и составляет основу геймплея в **Joan of Arc**. Но не стоит думать, что все перечисленные элементы представлены в игре в равной степени. Упор, вне всякого сомнения, сделан на экшен-составляющей, а остальное идет в качестве приятного довека — и это правильно.



- 1 ■ Жанна самостоятельно проверяет боеготовность лучников на крепостной стене.
- 2 ■ Конюшни, в которых можно прикупить четверокопытного друга человека, есть практически в каждом городе.
- 3 ■ Рубить пеших вражеских воинов с коня куда как сподручнее, чем на своих двоих.



■ Некоторые местные спецэффекты заставляют вспомнить Soul Calibur.

Большую часть игры нам придется провести в созерцании симпатичных ягодиц Жанны, закованных в латы, ибо основной режим в игре — это сражения с видом от третьего лица, причем камера жестко привязана к спине главной героини, как в **Max Payne**. Меня такой ход, кстати, весьма порадовал: еще одна игра с камерой "приставочного" типа — и пришлось бы лечь в больницу для реабилитации вестибулярного аппарата.

Мечом Жанна машет — будь здоров: даже Конан-варвар после такого может смело вешать свою набедренную повязку на гвоздик и отправляться на пенсию. Наша железная дева без проблем может в одиночку справиться с несколькими десятками врагов, но для пушечного разнообразия в ее подчинении сражаются несколько героев, а в некоторых миссиях — и безымянные солдаты, которые отличаются от героев тем, что не могут набирать опыт и, соответственно, улучшать свои характеристики. Набор характеристик достаточно скромный: при повышении уровня можно улучшить атаку, защиту, телосложение, лидерство, отрастить хит-пойнты подлиннее или раскатать энергию, необходимую для усиленных атак. Здоровье и энергия, к слову, восстанавливаются непосредственно на поле боя при помощи продуктов питания — яблочек,



вяленой рыбы, хлеба, копченых кур и тому подобного. Все эти съедобные бонусы щедро раскиданы по картам; также их можно приобрести у торговцев, равно как и различное оружие. Помимо мечей и доспехов, в Joan of Arc также имеются и луки с арбалетами. Для их использования нужно переключиться в режим с видом от первого лица. Есть в игре и классический RTS-вид, когда камера парит над полем боя, однако стратегический режим доступен далеко не во всех миссиях; впрочем, и нужен он далеко не везде — с толпой врагов без риска для здоровья можно расправиться только в экшен-режиме. Управление и интерфейс — однозначно самые сильные стороны игры. Все эти комбинации ударов, переключения между различными режимами, горячие клавиши для самых необходимых действий — все сделано не только удобно, но и интуитивно понятно. Положительные впечатления оставляет и система четко структурированных игровых меню. Но вернемся к баталиям.

Скажем прямо: геймплей "Жанны" оставляет явное аркадное послевкусие. Чего стоит одно только поедание курятины во время боя для восстановления здоровья! А ящики с булочками на поляне в глухом лесу? Чистый КВН. Поймите меня правильно, я ничего не имею против аркад — **Vice City**, к

примеру, приводит меня в полный восторг. Но сочетание пафосного сюжета и эпической музыки с батонами, спрятанными в лесу... В общем, странное сочетание, не находите?

Не меньше удивил меня и AI. Я, конечно, понимаю, что разработчики явно "неравнодушны" к гадким англичанам, но все же они немного недооценили их умственные способности: солдаты противника зачастую двигаются по полю боя хаотично, также нередки ситуации, когда группа врагов в полной прострации наблюдает за избиванием своих товарищей, не предпринимая попыток вступить в бой. Впрочем, французы ведут себя не



В игре крайне интересная боевая система, которая очень напоминает боевки из некоторых приставочных файтингов. Всего в нашем распоряжении два типа атак — обычная (А) и усиленная (В), при использовании которой расходуется энергия персонажа; вдобавок из этих двух атак можно "сконструировать" огромное количество комбо: ААА, АААВ, АВВ и так далее. Комбо не только красиво выглядят, но и являются единственным средством борьбы против полчищ врагов — подлые англичане предпочитают выпалывать священные французские просторы большими толпами.

лучше, поэтому сражение с участием хотя бы десяти человек похоже на массовую базарную драку. В целом, как ни странно, все это выглядит весело и динамично, однако довольно быстро приедается. В конце концов надоедают даже драки с "боссами", роль которых в игре выполняют лидеры англичан.

Гори, гори ясно
Как вы наверняка помните, в жизни "самурайский" путь Жанны д'Арк закончился, мягко говоря, не

слишком весело — ее сожгли на костре. К сожалению, обзор придется также завершать в миноре. Можно было бы простить игре и сюжет, спотыкающийся в каждой главе о валуны пафоса, и неубедительное звуковое сопровождение, и примитивный AI... Но помилуйте — а как быть с графикой? Мало того, что программисты Enlight слыхом не слыхивали о таких достижениях прогресса, как bump mapping и текстуры высокого разрешения, так они еще и оптимизацию не изучали. В результате виртуальная Франция не только напоминает иллюстрации к детским сказкам из книжки 1970 года издания — все это "великолепие" еще и умудряет-



ся тормозить на машине с GeForce 4 Ti 4200 (128 Мб) и 512 Мб оперативки. Так что мы крайне надеемся на спасительные патчи, которые, кстати говоря, уже скоро появятся в Сети.

Вообще-то особо критиковать проект Тревор Чана не стоит. Само название — **War & Warriors** — подразумевает, что мы имеем дело не с одиночной игрой, а с целой серией. Будем надеяться, что при разработке следующей части Enlight Software учтет промахи, допущенные в Joan of Arc, и внесет соответствующие коррективы... ■

✓	РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
■	КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✓	ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
■	ЛЕГКО ОСВОИТЬ
ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ	
наименование 50%	

ДОЖДАЛИСЬ?
Оригинальное блюдо, которое представляет собой удачную смесь экшена и RPG с легкими RTS-приправами. Рецепт хорош, но явно требует серьезной доработки.

ГЕЙМПЛЕЙ	★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	★★★★★
	7.0

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"
6.5

TRACK MANIA



Олег Ставицкий

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Головоломка/Гонки Разработчик: Nadeo
Издатель: Digital Jesters Издатель в России: Бука
Пожожесть: Stunts, The Incredible Machine
Мультиплеер: Интернет, локальная сеть
Количество дисков: Один CD

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО: CPU 450MHz,
64Mb, 32Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО: CPU 1GHz,
128Mb, 64Mb Video

www.trackmania.com

Маленькое филигранное счастье пришло, что называется, откуда не ждали. Всем ностальгирующим по безвозвратно ушедшему детству посвящается: небольшая, но свежая, как весенняя капля, игрушка от безвестных французских разработчиков из компании Nadeo штурмует сердца игроков по всему миру. К тому моменту, когда вы будете держать этот текст в руках, TrackMania, силами компании "Бука", доберется и до России.

Игра в машинки

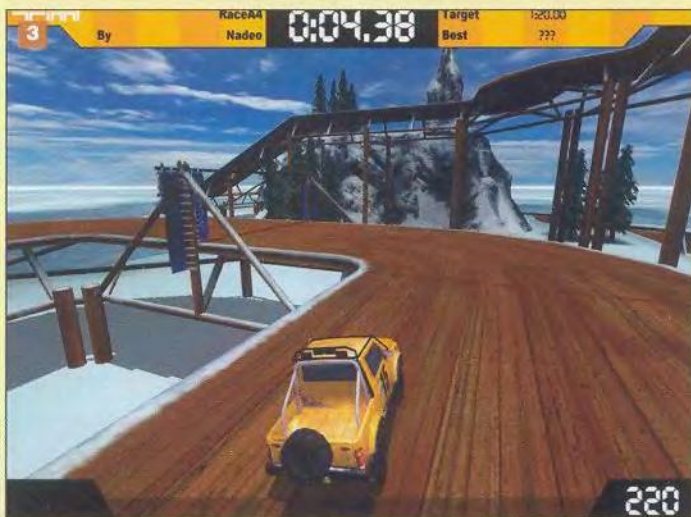
TrackMania в первые же пять минут игры возрождает детские ощущения, которые вы испытывали, соорудив из подручных средств целый город и с упоением возя по нему игрушечные автомобили. Помните, как открывали им дверцы и сдували пыль с коробок из-под фирменных (конечно, Bburago!) моделей? TrackMania, по сути, — это та же самая "игра в машинки", которую взрослые дети из Nadeo продают под видом невинной автомобильной забавы. Не верьте французам: содержимое компакт-диска скрывает в себе программно реализованное детство.

Это самое детство состоит, по версии разработчиков, из: трех видов моделей (вседорожник, спорткар и некое подобие мини-купера), конструктора трасс и онлайн-ового режима. Построили и покатали. Разумеется, будь все так просто, ночевала бы сейчас TrackMania в "кратких обзорах" рядом со всякими боулингами и "миднайт рейсерами". Но французский шарм и врожденная интеллигентность любителей божоле сделали свое дело — игра вышла филигранной. Небольшой, но очень тонкой и приятной в обращении. Совсем как вышеупомянутые итальянские модели Bburago — маленькое произведение искусства. Яйцо Фаберже от мира компьютерных игр. Ручная выделка.

Крылатые качели

Запуск игры равносителен знакомству с детским конструктором: вы открываете коробку, с любопытством крутите в руках детали, соединяете наугад несколько штук... Абсолютно аналогичный эффект оказывает на игрока TrackMania — с той лишь разницей, что французский конструктор не дает вам доступа ко всем деталям сразу: научитесь по максимуму использовать первые пять, чтобы получить шестую в качестве бонуса. Сущее издевательство, но стимулирует на ура — игрок нутужно морщит лоб, проигрывает в голове варианты и чертит на бумажке причудливые схемы. А все ради того, чтобы заработать очков на очередной трамплин.

В наличии два режима: Race и Puzzle. Первый предлагает вам продемонстрировать ловкость рук и проехать заранее заготовленные трассы на скорость. Пролетели уровень за 40 секунд? Получите и распишитесь — бронзовая медаль и некоторое количество очков. Изловчились за 30 — склоните буйную голову для серебряной награды и подставляйте карман для дополнительных очков. Золото, как правило, достается тому, кто додумается до какой-нибудь секретной лазейки и проскочит трассу за рекордное время. То есть ловкость и молниеносная реакция, безусловно, в почете, но наблюдательность и умение использовать серое вещество в TrackMania важнее. Каждый раз, когда вы вознамеритесь прокатиться по уже пройденной трассе, вместе с вами по ней покажется полупрозрачный призрак, демонстрирующий ваш предыдущий маршрут. Находка настолько же простая, насколько и гениальная. Борьба и преодоление самого себя — это уже что-то из области восточной философии. Плюс — очень



- 1 Встроенный replay-режим позволяет снимать свои маленькие кинематографические шедевры.
- 2 "Ускоряющие" платформы заставляют машину нестись с такой скоростью, что игра на несколько секунд превращается в симулятор "Формулы-1".
- 3 Некоторые уровни бывают настолько запутанными, что зачастую вообще не понимаешь, куда нужно ехать.

Но самое интересное начинается в режиме Puzzle. Каждый "головоломочный" уровень — это две точки (старт и финиш), расстояние между которыми вам предстоит преодолеть за, как водится, максимально короткий срок. Весь изюм заключается в том, что трассу предстоит проложить самостоятельно, используя ограниченное количество элементов. Скажем, старт от финишной ленты отделен дремучим лесом. Вам выдается несколько стандартных блоков для построения дороги. Один трамплин и одна "ускорялка" (при соприкосновении с этим элементом ваша машина получает мощный пинок под зад и летит вперед с утроенной скоростью — только успевай вписываться в повороты). Как ими распорядиться — дело исключительно хозяйское. При желании можно вообще отказаться от построения трассы и попробовать трястись по сугробам (проверено на практике — срабатывает! При должной сноровке "бронза" у вас в кармане). Первые puzzle-трассы содержат детсадовские головоломки и проходятся в течение десяти минут. Но уровня с четвертого начинаются настоящие испытания — как ни крути, а вожделенное "золото" упорно не хочет попадать к вам в руки. Разгадка, как правило, содержится не в умении управляться с маленькой машинкой (местная физика, кстати, до удивления проста, но периодически дает о себе знать — заносы, повреж-

Даже если вам кажется, что вы создали идеальный маршрут, а золотая медаль не красуется на груди исключительно по причине плохого управления, — попробуйте пересмотреть именно дорогу. Зачастую самая неожиданная комбинация приносит медаль. Более того, если вы изловчитесь пролететь уровень быстрее «золотого» результата, вам будет выдан так называемый author's bonus. Таким образом Nadeo кланяются вам в пояс и говорят: *«Ну, товарищ, даже мы так не смогли»*. В такие минуты любите TrackMania особенно сильно, потому что понимаете, что авторы создали не тупой набор задачек с единственно верным решением, но свободную среду, настоящий конструктор с множеством вариантов развития событий. Такое у нас в индустрии на вес золота.



Всего в TrackMania три местности: снега, пустыни и леса. Для каждой — свой набор блоков для конструирования. Несмотря на веселье, царящее в Puzzle- и Race-режимах, игра самым серьезным образом подходит к онлайн-составляющей. Авторы обязуются регулярно снабжать игроков новыми машинами и блоками для трасс (кнопка **check for updates** красуется перед самым стартом игры, и уже сейчас доступно обновление размером в 13 мегабайт). То есть, по задумке Nadeo, все только начинается, и Мери Поппинс будет регулярно прилетать к нам с новой версией TrackMania в клюве. А благодаря тому, что в России игра выходит официально, мы с вами

Конечно, заявления об уникальности TaskMapa несколько преувеличены. На самом деле эту игру можно назвать комбинацией двух стародавних идей. Во-первых — игры-головоломки The Incredible Machine (оригинальная игра появилась в 1993 году, пережив с тех пор несколько переизданий и продолжений), где вам из подручных инструментов предлагалось заставить функционировать самые невероятные механизмы. Во-вторых — гоночной аркады Stunts, которая вышла — страшно сказать — четырнадцать лет назад! В ней игроку предлагалось помериться силами с компьютерным соперником на им же самом построенной трассе.



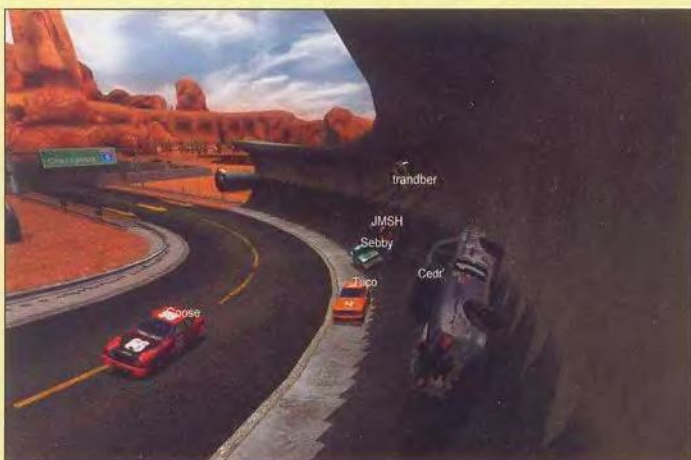
Обе игры наделали, каждая в свое время, много шума, но хитрые французы из Nadeo, видимо, посчитали, что нынешнее геймерское поколение не помнит, что там творилось в индустрии десять лет назад. Ошибаетесь, уважаемый!..

Впрочем, вышеиз сказанное никак не влияет на наши рекомендации — TrackMania обязательно стоит попробовать на вкус.



Игровая индустрия, к сожалению, исключительно редко подбирает нам такие приятные мелочи, как TrackMania. Этот выросший

из shareware-игры (авторы до сих пор предлагают купить продукт непосредственно у них на сайте, хотя у игры давно есть официальный издатель) проект заслуживает самого пристального к себе внимания. Исключительная редкость. Не пропустите. ■



☒	РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
☐	КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
☐	ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
☒	ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДААННОСТЬ ОЖИДАНИЙ

80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Исключительно приятная игра ручной выделки: уникальная смесь гонок и... головоломок. Свежий жанровый ветер, который прилетел в нашу северную страну прямоиком из солнечной Франции.

ГЕЙМПЛЕЙ	★★★★★☆☆☆☆☆	8.0
ГРАФИКА	★★★★★☆☆☆☆☆	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★☆☆☆☆☆	6.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	★★★★★☆☆☆☆☆	8.0

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"

8.0

ИГРА МЕСЯЦА

А Место	В Рост	С Название игры	Д Рейтинг	Е %
1	■	Grand Theft Auto: Vice City	1063	9,7%
2	▲ 1	Need for Speed: Underground	996	9,1%
3	▼ 1	Max Payne 2: The Fall of Max Payne	920	8,7%
4	▲ 2	Star Wars: Knights of the Old Republic	894	8,1%
5	▼ 1	Call of Duty	543	4,9%
6	▲ 3	Warcraft III: The Frozen Throne	539	4,9%
7	▼ 2	Silent Hill 3	471	4,3%
8	▼ 1	Пираты Карибского моря	450	4,1%
9	▼ 1	Операция Silent Storm	437	4%
10	▲ 6	Prince of Persia: Sands of Time	325	2,9%
11	▼ 1	Worms 3D	287	2,6%
12	■	Command & Conquer: Generals — Zero Hour	270	2,4%
13	▲ 4	XIII	246	2,2%
14	▼ 1	BloodRayne	244	2,2%
15	▼ 4	Postal 2	229	2%
16	▲ 2	Jedi Knight: Jedi Academy	208	1,9%
17	▼ 2	Блицкриг	204	1,8%
18	▲ 1	The Lord of the Rings: The Return of the King	142	1,3%
19	▲ 4	TRON 2.0	119	1%
20	▲ 8	Legacy of Kain: Defiance	110	1,3%
21	▼ 1	Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения	109	0,9%
22	▲ 3	NHL 2004	108	0,9%
23	▼ 1	Metal Gear Solid 2: Substance	104	0,9%
24	▲ 7	Deus Ex: Invisible War	103	0,9%
25	▼ 4	Commandos 3: Destination Berlin	99	0,9%
26	▲ 4	Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide	98	0,8%
27	▼ 3	Демиигри II	97	0,8%
28	▼ 1	Colin McRae Rally 3	95	0,8%
29	▼ 3	Enter the Matrix	94	0,8%
30	■	Vietcong	92	0,8%

На 5 марта в голосовании приняли участие 2325 человек.

А. Текущая позиция игры в этом месяце.

В. Изменение позиции игры по сравнению с предыдущим месяцем. Квадрат - позиция такая же, плав - игра впервые в тридцатке, стрелка вниз либо вверх — игра опустилась или поднялась (рядом указано, на сколько позиций).

С. Название игры.

Д. Рейтинг.

Е. Процент голосов, который получила игра от общего числа голосов по всем позициям.

Хит-парад «ИГРА МЕСЯЦА» — это не чарт игровых продаж и не опрос среди всего народонаселения интернета. Это настоящий рейтинг популярности тех или иных игр, который формируется посетителями нашего сайта. Большинство из них — хардкорные геймеры.

На сайте «Игромании» (www.igromania.ru) регулярно, раз в тридцать — сорок дней, проводится голосование, на основе которого и составляется хит-парад. В журнале публикуется только первая тридцатка из всех участвовавших игр, а полную версию хит-парада можно всегда найти на наших компактках или на DVD.

Игры, представленные в хит-параде, берутся не за всю историю существования индустрии, а за десятилетний период. В данном случае это период с МАЯ по ФЕВРАЛЬ 2003—2004 гг. В голосовании участвуют только те игры, которые получили в рецензиях «Игромании» итоговую оценку не ниже шести баллов (впрочем, в единичных случаях могут быть исключения из этого правила).

9 МАРТА результаты предыдущего голосования обнулились, и сейчас на сайте проводится голосование по играм, вышедшим в ИЮНЕ — МАРТЕ 2003—2004 гг. Его итоги будут обнародованы в следующем номере. Голосуйте за лучших!

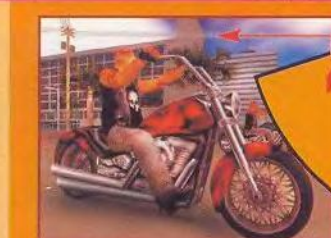
Проголосовать за самые, на ваш взгляд, достойные игры можно на главной странице сайта www.igromania.ru. Подробности об «Игре месяца», полную версию хит-парада, а также правила участия в голосовании ищите на компактках или DVD «Игромании» в рубрике «ИнфоБлок».

ИТОГИ ГОЛОСОВАНИЯ

Ей-богу, наблюдать за гонками игр в нашем хит-параде в тысячу раз интереснее, чем за чемпионатами «Формулы-1». Вот, скажем, кто бы мог подумать, что неуязвимый **Max Payne 2** в упорной борьбе сдал свое законное второе место и уныло откатился на третье? Впрочем, у него был очень неслабый конкурент — **Need for Speed: Underground**.

Call of Duty также сдал свои позиции и уступил четвертое место лучшей RPG прошлого года — **Star Wars: Knights of the Old Republic**, которая медленно, но верно завоевывает новых поклонников и, вероятно, в следующем месяце потеснит с третьего места многострадального Макса. Что же до **Silent Hill 3** — одного из лидеров прошлого месяца, — то его рейтинг упал аж на две позиции, и, возможно, что популярность этого ужасика будет продолжать падать и в дальнейшем.

Из неожиданного: мартовские морозы возродили в играющей общественности любовь к **Warcraft III: The Frozen Throne**, и золотой аддон, который уже



Grand Theft Auto: Vice City

9,7%



Need for Speed: Underground

9,1%



Max Payne 2: The Fall of Max Payne

8,7%



Call of Duty

4,9%



Star Wars: Knights of the Old Republic

8,1%

было начал терять лидерские позиции, вновь оказался в первой десятке. Не отстают от «Варкрафта» и новый **Prince of Persia**, который неожиданно выбился в лидеры и, похоже, соби-

рается надолго обосноваться в компании хитов.

Из других интересных событий стоит отметить возвращение в хит-парад блудного **Deus Ex: Invisible War** и внезапный взлет

популярности **Legacy of Kain: Defiance**. Впрочем, и то, и другое можно отнести скорее к разряду случайностей: скорее всего, в следующем месяце место этих проектов займут другие игры.

ВО ЧТО ПОИГРАТЬ В ЭТОМ МЕСЯЦЕ

ИГРОМАНИЯ
ИГРА МЕСЯЦА

Ситуация внутри индустрии за прошедший месяц больше всего напоминала панику на фондовой бирже. Дело в том, что за прошедшие два месяца вышло катастрофически мало игр. Двое моих хороших знакомых уже купили PlayStation 2, а третий — сделай-сам-набор для напольных игрищ в "Бородино". Люди вокруг стремительно сходят с ума и изнывают от безделья. В ближайший месяц у нас будут как минимум **FarCry**, **Painkiller** и **Syberia II**, к лету из-под земли проклянутся мегахиты вроде **Doom 3** или **The Sims 2**, ну а пока... а пока приходится довольствоваться тем, что есть.

Сегодняшний выбор, скажем честно, не ахти какой богатый. Шутка ли: треть наших сегодняшних обзоров посвящена аддонам к играм без малого годовалой давности! Конечно, **Vietcong — Fist Alpha** и проект с длинным названием **Delta Force: Black Hawk Down — Team Sabre** — это не просто "какие-то там аддоны", а вполне себе самостоятельные проекты, но, увы, они вряд ли смогут заинтересовать кого-нибудь, кроме ортодоксальных фанатов оригинальных игр.

Chicago 1930, на который мы, признавая, возлагали огромные надежды (в разработчиках игры значится небезызвестная контора Spellbound, в чьих активах на сегодняшний день — игры **Desperados** и **Robin Hood: The Legends of Sherwood**) на деле оказался все той же главной песней о старом. Те же мужчины, которые когда-то носили ковбойские шляпы и грабли повозки в Шервудском лесу, теперь нарядились в кос-

тюмы-"тройки" и вооружились автоматами Томпсона. Все это интересно, но уже не так, как в первые два раза.

Похожая история произошла и с **Wars & Warriors: Joan of Arc** от гражданина Трево-ра Чана. Создатель некогда великого **Capitalism** попробовал себя на экшен-поприще, и... и, собственно, ничего. Несмотря на многочисленные удачные находки, "Жанне" до грандов жанра — как до Орлеана пешком. Однако за неимением лучшего **Joan of Arc** — практически единственный достойный экшен месяца.

Теперь о неожиданностях. Во-первых, попрошу вас обратить самое пристальное внимание на интеллектуальную забаву под названием **TrackMania**. Если вы устали от командования армиями, гонок на ультрадорогих авто и бесконечных расстрелов всевозможных врагов человечества, предлагаю посвятить себя процессу строительства собственных автотреков. Возможно, это то, что вы давно искали, но так и не могли найти.

Во-вторых — ни в коем случае не пропустите матерый квестик **Fenimore Fillmore: The Westerner**, который, словно полоумный черт, неожиданно выпрыгнул из коробочки и здорово удивил своим появлением всю вашу дорогую редакцию. Отличный ремейк старого доброго **Three Skulls of the Toltecs**, стильная графика, тонкий юмор и проверенные квестерские традиции. Идеальная игра, чтобы скоротать дни в ожидании второй "Сибири".

И, наконец, в-третьих — "Власть закона". Можно мы обойдемся без каких-либо комментариев? Нельзя? Хорошо; в этом



месяце на свет появился долгожданный приквел к народному хиту "Код доступа: РАЙ", самая ожидаемая тактическая стратегия сезона, удивительный киберпанковский коктейль, третья игра от "Мист Ленда"... и так далее и тому подобное. Если коротко, то "Власть..." получилась именно такой, какой мы ее ждали, — неглупой, интересной и крайне увлекательной игрой. Так что если вас даже после прочтения этой колонки мучает вопрос "во что поиграть в этом месяце", то, пожалуй, мы дадим однозначный ответ: во "Власть закона".

Матвей Кумби,
заместитель главного редактора



ИГРОВОЙ ТОТАЛИЗАТОР

НАШ ПРИЗ



JB Jetbalance

Победитель апрельского тотализатора получит незабываемый приз от компании **JetBalance** — акустическую систему 5.1 **JB-652** для домашнего кинотеатра. Деревянный корпус, оригинальная конструкция сателлитов, специальные стойки для всех пяти колонок, сабвуфер, пульт дистанционного управления, чистый звук и общая номинальная мощность 115 Вт! **JB-652** — жизненно необходимая вещь в домашнем хозяйстве каждого уважающего себя меломана.

Приз на конкурс любезно предоставлен компанией **JetBalance** (www.jetbalance.ru).

ПРАВИЛА УЧАСТИЯ

"Игромания" предлагает вам испытать удачу и проверить свое аналитическое мышление, приняв участие в специальном "Игровом тотализаторе". Все, что от вас требуется, — прислать по адресу totalizator@igromania.ru электронное письмо с правильным прогнозом первой пятёрки игр — лидеров хит-парада "Игра месяца", который проводится с 6 марта по 30 апреля. Прием писем заканчивается 19 апреля.

Письмо, присланное на тотализатор, должно выглядеть примерно таким образом:

1. *Prince of Serbia: Sons of Crime*
2. *GTA: Miami Adventure*
3. *TRON 3.0: Kasperski's Revenge*
4. *Tom Clancy's Star Wars*
5. *Операция Desert Storm:*
Пираты Охотского моря

Письма, которые написаны не по вышеприведенной схеме, рассмотрению, увы, не подлежат. Победитель тотализатора определяется методом жеребьевки из всех участников, приславших правильные прогнозы. Удачи!



Ваши прогнозы относительно пятёрки лидеров хит-парада будущего месяца присылайте по адресу totalizator@igromania.ru с пометкой "Игровой тотализатор — март". В письме не забудьте указать свои фамилию, имя и отчество, а также домашний адрес. Если вы еще не получили паспорт, то укажите адрес и ФИО того человека, который сможет получить приз за вас. Прием писем продолжится две недели с момента начала голосования и закончится 19 апреля.

“ИГРОМАНИЯ” РЕКОМЕНДУЕТ

Десять игр, в которые стоит поиграть



Если по какой-то причине вы пропустили некоторые из предыдущих номеров “Игромании” или на время выпали из общего информационного потока, эта рубрика поможет вам быстро сориентироваться в море новых игр. Здесь вы найдете краткие описания десяти однозначных хитов — лучших игр, которые вышли за последние месяцы. Если вы считаете себя хардкорным игроком, вы просто обязаны не пропустить ни одного из этих проектов. С выходом новых игр пополняется и список наших рекомендаций, так что мы крайне советуем вам почаще заглядывать на эту страницу.

Возьмите этот список с собой в магазин, и вы никогда не ошибетесь с выбором новой игры!

Broken Sword: The Sleeping Dragon



Рейтинг
“Мани”
9,0

Полная рецензия
в “Игромании”:
№01/2004

Третья часть культовой квестовой серии о приключениях отважного американского юриста и сексапильной французской журналистки в джунглях Конго, песках Египта и подворотнях Парижа.

Квезм ■ THQ ■ Revolution Software

Call of Duty



Рейтинг
“Мани”
8,5

Полная рецензия
в “Игромании”:
№12/2003

Пожалуй, лучшее экшен-поппури по мотивам Второй мировой на сегодняшний день. Полный набор увеселительных развлечений: высадка в Нормандии, битва за Сталинград и штурм Рейхстага.

Action ■ Infinity Ward ■ Activision ■ 1C

Grand Theft Auto: Vice City



Рейтинг
“Мани”
9,5

Полная рецензия
в “Игромании”:
№ 07/2003

Убер-популярный гангстерский боевик в стилистике восьмидесятых. Жаркий асфальт Майами, красные кабриолеты, спортивные мотоциклы, гавайские рубашки и гаитянские мафиози. Однозначный блокбастер.

Action ■ Rockstar North

Max Payne 2: The Fall of Max Payne



Рейтинг
“Мани”
10!

Полная рецензия
в “Игромании”:
№ 12/2003

История любви нордического полицейского и длинноногой киллерши. Нуар-детектив в обертке дорогого голливудского боевика. Невообразимо интересная и зрелищная игра.

Action ■ Rockstar Games ■ Remedy

Need for Speed: Underground



Рейтинг
“Мани”
9,0

Полная рецензия
в “Игромании”:
№ 2/2004

Динамичный стрит-рейсинг по ночным улицам мегаполисов, нелегальные гоночные соревнования, а также тюнинг и раскраска личного парка дорогих авто. Самая популярная гоночная игра наших дней.

Action ■ Electronic Arts ■ Black Box ■ Софм Кнаб

Prince of Persia: Sands of Time



Рейтинг
“Мани”
9,0

Полная рецензия
в “Игромании”:
№ 2/2004

Римейк одной из самых уважаемых игр начала девяностых. Великолепная графика, таинственный сюжет и умопомрачительная акробатика. В своем роде уникальный и неповторимый экшен.

Action ■ Ubisoft ■ Ubisoft Montreal Studio ■ Акена

Silent Hill 3



Рейтинг
“Мани”
9,0

Полная рецензия
в “Игромании”:
№ 2/2004

Атмосферная и мистическая история о рыжей девушке, которая однажды очутилась в мире чудовищных монстров, детских страхов и паранойи. Самая страшная игра всех времен и народов.

Action/Adventure ■ Konami

SW: Knights of the Old Republic



Рейтинг
“Мани”
10!

Полная рецензия
в “Игромании”:
№ 2/2004

Революция в жанре RPG. Игра, которая доказала, что во вселенной “Звездных войн” можно сделать очень качественную ролевку с отменным сюжетом и проработанной боевой системой.

RPG ■ LucasArts ■ Bioware

XIII



Рейтинг
“Мани”
9,0

Полная рецензия
в “Игромании”:
№1/2004

Ураганный экшен с джеймс-бондовским сюжетом, выполненный в стилистике популярных комиксов начала семидесятых. Одна из самых стильных игр за всю историю существования жанра.

Action ■ Ubisoft ■ Акена

Власть закона



Рейтинг
“Мани”
8,5

Полная рецензия
в “Игромании”:
№ 4/2004

Приквел к знаменитому “Коду доступа: РАЙ”. Киберпанковский сюжет, продуманная тактическая система и множество всевозможных хитростей. Лучший подарок для всех фанатов X-COM.

Стратегия ■ МилТ Лейг — Юз ■ Руссобит-М

ЖИЗНЬ ЗАМЕЧАТЕЛЬНЫХ РАЗРАБОТЧИКОВ

БРАТЯ Голлоп

Мы были первыми,
а вам осталось лишь обезьянничать.
Роберт Планта, Led Zeppelin

Если провести аналогию между игровой индустрией и музыкой, даже при поверхностном анализе станет ясно, что все музыкальные направления можно без труда распределить среди различных игровых жанров. Вечно живая **Civilization** вызывает стойкие ассоциации с Моцартом, монументальный **Master of Orion** напоминает о Бетховене... Есть среди игр и поп-музыка (скажем, **Tomb Raider**), и джаз (**Deus Ex**), и даже хип-хоп (**Grand Theft Auto**). Но сегодня речь пойдет не о них. С вашего позволения, в нынешнем выпуске нашего ЖЗР мы поговорим о классике игрового рока — о пошаговых стратегиях со **squad-based-уклоном**. А точнее — о создателях этого жанра: лазерных сержантах красноречивой гвардейской дивизии имени товарища Спектрума, бессмертных борцах с инопланетной нечистью, людях, которых можно без тени преувеличения называть Робертом Плантом и Джимми Пейджем игровой эстрады. О братьях **Джулиане** и **Нике Голлопах**...

БЕССМЕРТНЫЙ ACTION POINT

Уникальность **squad-based-стратегий** заключается в том, что практически все игры этого жанра становились хитами. Серия **X-COM**, серия **Jagged Alliance** или, скажем, **Fallout Tactics** — все это игры, которые не только занимали первые места в чартах на момент выхода, но и обзавелись внушительной армией благодарных фанатов. Собственно, даже сейчас нетрудно найти людей, которые до сих пор сохранили верность своим кумирам. И даже откровенно провалы (на мой субъективный взгляд) проекты, вроде недавней **UFO: Aftermath**, умудрились заработать несколько теплых слов от игровой прессы и благодаря старой, но до сих пор эффективной **squad-based-концепции** не растеряли свою играбельность.

На фоне такого триумфа гениальной игровой идеи остается только удивляться тому факту, что разработчики слишком редко радуют нас новинками в этом жанре. Из недавних проектов на ум приходит только отечественные «Операция **Silent Storm**» да, пожалуй, героиня нынешнего номера — «Власть закона». Кто-то, возможно, начнет винить в сложившейся ситуации рынок игровых приставок — мол, не приставочный это жанр, вот и не хотят разработчики для одних лишь PC стараться, предпочитая разрабатывать многоплатформенные экшен-игры.

Но, скажем прямо, объяснение это не выдерживает ровным счетом никакой критики, если вспомнить, откуда растут ноги у пошаговых **squad-based-стратегий**...



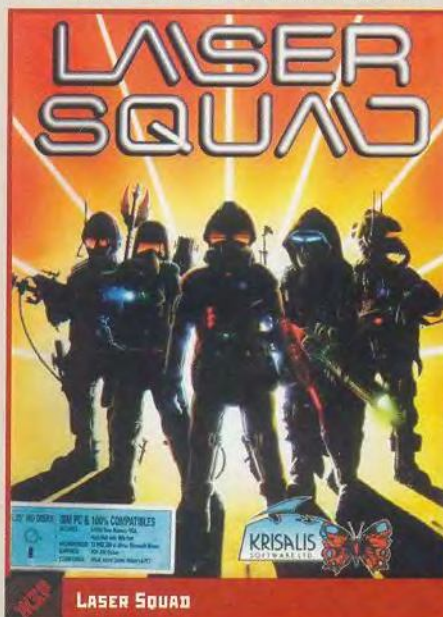
ВЛАСТЕЛИН ВРЕМЕНИ

Джулиан Голлоп, старший из братьев, начал увлекаться программированием еще в 1982 году, будучи школьником. После окончания школы Джулиан сдал вступительные экзамены в Лондонский экономический колледж и едва не закончил его по специальности «Социология». Однако ему хватило везения и проницательности вовремя сообразить, что социология — вовсе не его жизненный путь. Поэтому, не доучившись до конца, Джулиан бросает колледж и полностью отдается своему настоящему призванию — разработке компьютерных игр.

В отличие от большинства разработчиков, путь Джулиана к вершине не был ни трудным, ни тернистым. Уже первая игра Джулиана — **Time Lords** — заинтересовала игровых издателей своей весьма оригинальной концепцией. В **Time Lords** игрок выступал в роли одного из пяти Лордов Времени, которые сражались друг с другом, стремясь покорить всю вселенную. Игровое мир состоял из пяти планетарных систем и пятнадцати временных зон, а сами лорды мог-

ли путешествовать не только в пространстве, но и во времени. Если несколько лордов одновременно прибывали в одну и ту же систему в один и тот же временной период, они могли вступить в бой, победитель которого не только получал в качестве трофея еще одну планетарную систему, но и мог влиять на события в более «поздних» временных зонах — другими словами, получал возможность изменять будущее. Благодаря простой игровой механике, забавным временным парадоксам, а также возможности играть с живыми соперниками за одним компьютером игра отличалась захватывающим геймплеем и моментально завоевала успех у всех любителей стратегий. Издатель (ныне уже не существующая компания **Redshift**) тоже был в восторге от игры и через год убедил Джулиана доработать и переиздать **Time Lords** с новым набором артефактов, доработанным балансом и более красочной графикой.

Следующим проектом Джулиана стала **Islanda** — простая стратегия с завоевательным уклоном, рассчитанная на четырех игроков.

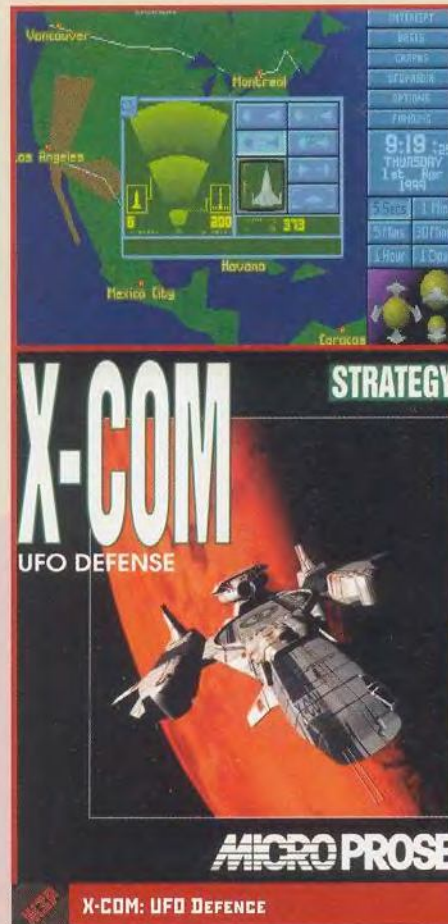


Смысл игры состоял в исследовании и завоевании некоего островного архипелага, который каждый раз случайным образом генерировался в начале игры. На старте игроки получали по одному острову и одному исследовательскому кораблю с небольшой армией. Первооткрыватель нового острова получал контроль над различными ресурсами, которые, в свою очередь, тратились на создание новых кораблей и армий. Конечная цель игры заключалась в полном уничтожении всех оппонентов и захвате их островов. *Islanda* была выпущена в 1984 году — всего спустя год после *Time Lords*. Вообще восемьдесят четвертый был самым «плодоносным» годом Джулиана. В том же году он разродился еще тремя проектами: *Nebula*, *Chaos* и *Rebelstar Raiders*.

Nebula на самом деле была едва ли не самой первой игрой Джулиана — ее разработку он начал еще в школе, но до ума довел только во взрослые годы. После окончания школы юный Голлоп стал счастливым владельцем одной из первых модификаций легендарного «Спектрума» — *Sinclair Spectrum 48K* — и продолжил работу над игрой уже на новой машине. И вот, спустя почти два года после зарождения оригинальной идеи, работа над *Nebula* наконец-то была закончена. *Nebula*, как, впрочем, и все остальные проекты Голлопа, была стратегией — на сей раз космической. Сейчас, разумеется, словосочетание «космическая стратегия» звучит весьма банально и заезжено, но в те времена игры такого плана можно было пересчитать по пальцам одной руки.

Chaos, по мнению многих игроков 80-х, была одной из лучших игр Джулиана, разработанных для «Спектрума». Идея игры была проста, как рецепт приготовления бутерброда: в *Chaos* могли играть от одного до восьми игроков, каждый из которых управлял могущественным волшебником и мог либо кастовать различные заклинания, либо призывать существ, которые сражались на его стороне. Прелесть игры заключалась в том, что никакого занудного развития или сбора артефактов не было и в помине — игроки сразу же выходили на арену и начинали колбасить друг друга магией и травить призванными монстрами. Для Джулиана *Chaos* стала первым опытом в написании программ на «Ассемблере», а также первой игрой, выпущенной другим издателем — *Games Workshop*, широко известной и в наши дни благодаря бесконечной серии настольных игр под маркой *Warhammer*.

Но наибольший интерес из всех проектов 1984 года вызывает *Rebelstar Raiders* — предтеча легендарной серии *X-COM*. Как и все ранние проекты Голлопа, «Рейдеры» были многопользовательской игрой, на этот раз рассчитанной на игру вдвоем. Каждый игрок командовал небольшим отрядом головорезов и стремился уничтожить бойцов оппонента. Ограничений в игре было множество: маленькие карты (их даже не надо было скроллить, так как они полностью помещались на экране компьютера), не было ни смены оружия, ни гранат, ни специального оборудования... Современный геймер вряд ли смог бы разглядеть в простенькой игре на плоской карте задатки будущего хита всех времен и народов, но игроки тех лет были в полном восторге от *Rebelstar Raiders*. «Рейдеры» быстро стали самой продаваемой игрой *Redshift* и выдержали еще две реинкарнации — *Rebelstar* и *Rebelstar 2* (и



это — не считая многочисленных портов со «Спектрума» на другие машины).

Rebelstar — первый сиквел «Рейдеров» — уже обзавелся скроллингом, сами карты, разумеется, стали больше, пехотинцы обзавелись несколькими видами оружия, а на картах, помимо голых стен, появились объекты. Еще одно нововведение заключалось в уникальной для тех времен «системе перехватов» — если у солдат оставались неизрасходованные очки действия (action points), то в ход противника они могли получить возможность израсходовать оставшиеся очки — сделать ответный выстрел или уйти с линии огня. Но самое главное — в *Rebelstar* можно было играть не только с живым оппонентом, но и с компьютером. Однако сингловая часть игры по-прежнему проигрывала игре вдвоем: сценарий был только один, да и тот, по признанию самого Джулиана, слишком короткий и недостаточно интригующий. Эту ситуацию удалось частично поправить в *Rebelstar 2*, написанной на основе кода *Rebelstar*. Собственно, эти игры различались только сценариями.

К моменту выхода *Rebelstar 2* на дворе был уже 1988 год, Джулиан успел сменить место работы, расстался с *Redshift* и организовал собственную компанию на *Target Games*. Он решил, что настало время для роста не только вверх, но и ввысь, и засучив рукава взялся за новый проект — *Laser Squad*.

ИЗОБРЕТЕНИЕ ЛАЗЕРА

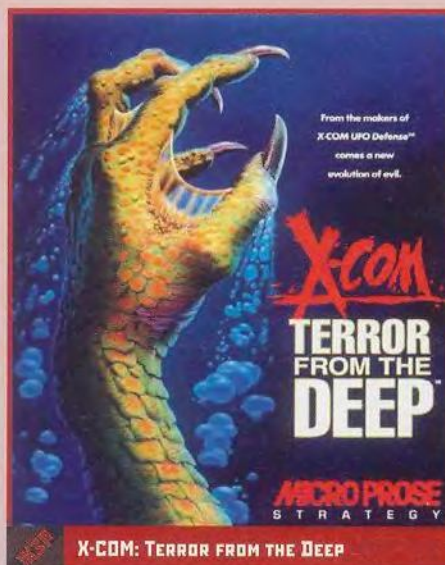
По сути своей *Laser Squad* стала дальнейшим развитием идей *Rebelstar*. Но что это было за развитие! Теперь играть можно было не только на стороне людей, но и за свихнувшихся роботов и даже пришельцев. У игрока появилась



возможность экипировать своих солдат перед сражением как душе угодно, а сам ассортимент вооружений пополнился не только новыми стволами, но и гранатами, базами и специальным оборудованием. В *Laser Squad* также впервые появилась возможность разрушать игровое окружение: при наличии уже упомянутых гранатометов можно было «пробить» проход практически в любом месте на карте. Интерфейс игры также был упрощен до безобразия: играть в *Laser Squad* можно было одним лишь джойстиком без использования клавиатуры.

Изначально в игре было три кампании — по одной за каждую из противоборствующих сторон. Но предусмотрительный Джулиан решил, что неплохо бы продавать дополнительные уровни к игре по e-mail или обычной почтовой рассылкой на дискетах. Идея оказалась плодотворной — в ближайшие месяцы после выхода игры *Target Games* была просто завалена заказами на дополнительные сценарии. *Laser*





Squad была издана практически на всех существующих в то время платформах: Spectrum, C64, Amstrad, Atari ST, Amiga и PC. Без тени преувеличения можно сказать, что это была гениальная игра.

Но, увы, если в программировании сотрудники Target Games разбирались, то с маркетингом у них было не все гладко — сделать свою фирму доходным предприятием Джулиану так и не удалось, несмотря даже на головокружительный успех Laser Squad. Поэтому вскоре после релиза права на публикацию игры были проданы Blade Software (именно “блэйдовцы” в ответе за многочисленные порты игры на различные платформы, включая PC), а от самой Target Games остались лишь воспоминания. Тем не менее Джулиан и его брат Ник, который к тому времени также решил стать игровым дизайнером и принял участие в работе над Laser Squad, не опустили рук и решили до лучших времен поработать под крылом Blade Software...

Всего два года спустя, в 1990-м, они создали отличный сиквел к своему Chaos, с названием решили особо не мудрить и назвали игру Lords of Chaos. Главное отличие “хаотичных лордов” от прадедушки Chaos заключалось во введении в игру мощной RPG-составляющей и появлении возможности создать волшебника своей мечты уже в самом начале игры (для грамотной генерации персонажа с нужным набором параметров и характеристик даже поставлялась специальная утилита). Набор заклинаний и действий в игре также был значительно расширен. Создаваемые магом существа научились летать и плавать, использовать оружие, ключи и различ-

ные предметы. А сценарии в игре были подобраны для нескольких различных типов игроков: любителей магического мордобоя, квестеров и фанатов прокачки. Одним словом, римейк удался: и игроки, и руководители Blade Software были на седьмом небе от счастья. Но Джулиан и Ник не разделяли их энтузиазма и уже подумывали над созданием продолжения к Laser Squad, но уже на новом, более серьезном уровне.

Немного прозы: Первое нашествие НЛО

Продолжение Laser Squad братья решили делать для PC — именно эта платформа на тот момент выглядела наиболее перспективной. Графику было решено перевести на псевдотрехмерные изометрические рельсы а-ля Populous. К 1991 году демонстрационная версия так называемого Laser Squad 2 была готова, и Джулиан решил продемонстрировать ее руководству компании Microprose, которая в тот момент переживала период своего расцвета и в качестве возможного продюсера и издателя для игры была, пожалуй, наилучшим выбором. На демонстрации игры сотрудники Microprose пришли в полный восторг, но тем не менее заявили, что им нужна совершенно другая игра. На резонный вопрос Джулиана: “Какая именно?” — боссы Microprose ответили:

— Нам нужна большая игра.

— Что вы подразумеваете под словом “большая”? — спросил Джулиан.

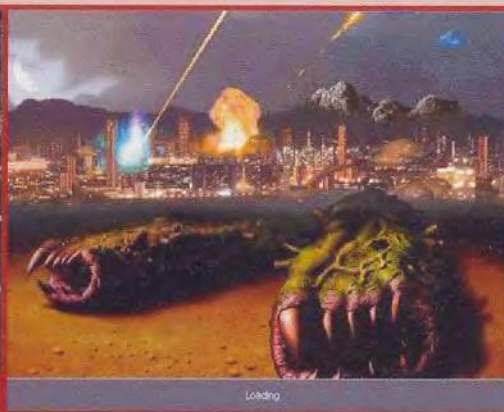
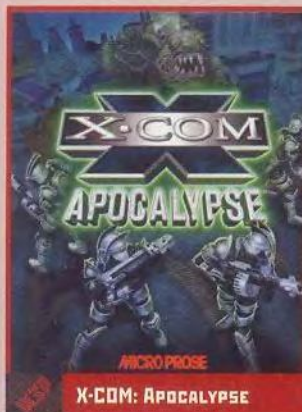
— Ну... как бы это вам объяснить... БОЛЬШАЯ — вот что мы имеем в виду.

На самом деле Microprose хотела добавить в

прекрасную тактическую игру больше стратегических элементов — просто на тот момент никто в игровой индустрии еще не оперировал такими понятиями. Были игры “про магию”, “про космос”, “про пиратов”, игры с научно-фантастической тематикой и так далее... Четкого деления на жанры тогда еще не существовало, не говоря уже о вычлениении из общей игровой концепции отдельных частей: стратегической, тактической, экшена и прочих.

Microprose также потребовала, чтобы действие игры разворачивалось не в абстрактной игровой вселенной, а непременно происходило бы на Земле, “как в Civilization и Railroad Tycoon”. Почему-то тогда считалось, что непривычное игровое окружение отпугнет большую массу потенциальных покупателей, тогда как привычный голубой шарик, который вращается вокруг Солнца, магическим образом увеличит популярность игры среди населения. Джулиан — главный идеолог проекта — сумел удачно совместить все требования издателя и перенес действие игры на Землю. Однако он так и не смог победить в себе непреодолимую тягу к научно-фантастической тематике: он просто передвинул сюжет игры в недалекое будущее и натравил на наших ни в чем не повинных потомков инопланетян всех мастей и калибров.

Остальные требования игрового гиганта также были выполнены на пять с плюсом. Стратегической составляющей, щедро приправленной микроменеджментом, в новой игре было предостаточно. Глобальная стратегическая концепция X-COM: UFO Defence (а речь, как вы уже догадались, идет именно об этой игре) заключалась в том, что игрок не просто принимал участие в сражениях с инопланетянами, но в первую очередь стоял во главе организации по борьбе с пришельцами. Разумеется, со всеми вытекающими последствиями: руководителю X-COM нужно было не только планировать операции по борьбе с инопланетянами, но также строить новые базы, планировать и развивать свою “организацию”, следить за бюджетом всего мероприятия, поддерживать хорошие отношения с правительствами разных стран, двигать вперед исследования и производить оборудование, необходимое для эффективной борьбы с пришельцами. Прибавьте к этому списку увлекательные мини-игры по обнаружению и перехвату вражеских тарелок, и вы получите формулу успеха X-COM — увлекательный и очень разнообразный геймплей. Тем не менее свежее испеченный проект едва не оказался на грани закрытия — Джулиану и Нику несколько раз урезали бюд-





ГОРЯЧИЕ ФАНАТЫ X-COM: TERROR FROM THE DEEP СДЕЛАЛИ ДАЖЕ НЕКТОЕ ПОДОБИЕ НАСТОЛЬНОЙ ИГРЫ "ПО МОТИВАМ" ПРИ ПОМОЩИ КОНСТРУКТОРА LEGO.

жет на разработку, параллельно ужесточая сроки завершения игры. Однако братья с честью прошли через все трудности и успели завершить игру к марту 1994 года.

Сказать, что игра удалась, — значит не сказать ровным счетом ничего. Помимо уже упомянутого разнообразия геймплея, отдельного упоминания заслуживает тактическая боевая система игры, сложная и продуманная даже по современным меркам. Богатый выбор оружия, различные режимы ведения огня, просчет линий видимости, возможность разрушения стен и потолков, система перехватов хода, аптечки, спецоборудование... Поверьте, этот список можно продлить еще на мно-о-о-ого страниц. Также не забудьте о детальной внутриигровой энциклопедии — так называемой "уфопедии", которая предоставляла игроку отлично структурированное и исчерпывающее описание мира X-COM... Одним словом, игры, которые могут сравниться с X-COM по разнообразию и аддиктивности, можно пересчитать по пальцам одной руки. Автор этих строк, к примеру, умудрился просидеть за игрой в X-COM сорок с лишним часов подряд с микроперерывами на кофе и бутерброды. И поверьте, с тех пор ни одна игра не смогла вдохновить меня на повторение таких безумных "подвигов".

Игра вышла одновременно в Европе и США, что интересно — под разными названиями: **UFO: Enemy Unknown** и **X-COM: UFO Defence** соответственно. Популярность UFO очень быстро зашкалила за все мыслимые пределы, и Microprose, воодушевленная таким бодрым стартом, немедленно затребовала сиквел. Однако Джулиан и Ник, вымотанные гонкой со сроками сдачи проекта, возмущенно запротестовали. Их на тот момент в большей степени манил новый проект, **X-COM: Apocalypse**, который должен был стать логическим продолжением первой UFO.

Выход из ситуации был найден достаточно быстро: в сиквеле решено было оставить тот же программный код, что и в первой игре, но перерисовать графику и привинтить к игре новый сюжет. Так родилось продолжение под названием **X-COM: Terror from the Deep**. В работе над Terror from the Deep братья участия практически не принимали — над скороспелым про-

должением корпели главным образом сотрудники Microprose. Разумеется, повторить успех оригинальной игры было невозможно, но главный экономический расчет был верным — продолжение продавалось очень и очень неплохо. Несмотря на яростную обструкцию "Террора из глубин" со стороны ортодоксальных фанатов UFO, игра получилась весьма добротной и, на мой взгляд, даже более атмосферной и захватывающей, чем оригинал.

АПОКАЛИПСИС

На разработку X-COM: Apocalypse братья затратили столько же времени, сколько и на первую UFO, — три года. К тому моменту "семейный подряд" перерос в полноценное предприятие, и коллектив, работавший над игрой, оформился в отдельную фирму с названием **Mythos Games**.

Apocalypse также эксплуатировал тему вторжения пришельцев, но геймплей по сравнению с первой игрой усложнился чуть ли не на порядок. Несмотря на то что номинально масштаб игры "усох" (теперь игроку для ведения боевых действий была предоставлена не вся Земля, а один огромный мегаполис под названием Мегапримус), усложнилось буквально все. В первую очередь изменения коснулись политики: отныне руководитель X-COM строил свои отношения не с руководителями государств, а с руководителями других организаций, представленных в городе, каждый из которых мог быть подкуплен, арестован или убит. Организации самостоятельно продавали и покупали недвижимость в мегаполисе, а также играли роль поставщиков вооружения и оборудования для X-COM. К чему может привести ухудшение отношений, к примеру, с поставщиком боеприпасов — догадаться нетрудно.

Вообще Apocalypse стал своего рода полигоном для испытания различных игровых нововведений. Так, бои теперь можно было проходить в двух режимах на выбор — походовом и реалтаймовом. Впервые в серии X-COM появился многопользовательский режим, опять-таки на выбор: либо в походовом режиме за одним компьютером (hot seat), либо сражения в реальном времени по локальной сети.

В целом игра получилась превосходной, но со сложностью и экспериментами Джулиан и Ник немного хватили через край. По сравнению с первыми двумя частями у новой игры было значительно меньше преданных фанатов, но, как бы то ни было, X-COM: Apocalypse заслуженно считается вершиной творчества братьев Голлоп.

Конец хода

Увы, "Апокалипсис" на данный момент стал для братьев Голлоп и своего рода Армагеддоном — эдакой финальной битвой X-COM с пришельцами. На этом можно было бы поставить точку, однако последним проектом Джулиана и Ника стала совсем другая игра.

После выпуска Apocalypse Mythos Games в сжатые сроки разродилась еще одним блокбастером — **Magic & Mayhem**. Концепция этой игры в чем-то схожа с ранними играми Джулиана — Chaos и Lords of Chaos. В то же время Magic & Mayhem стала одним из первых успешных экспериментов по скрещиванию двух популярных жанров — RTS и RPG. Изыюминкой проекта стал уникальный по тем временам "адаптирующийся AI", который в буквальном смысле слова изучал

тактику действий игрока и, нащупав в ней слабые места, больно бил по ним своими могучими электронными мозгами.

К сожалению, Mythos напоролась на те же финансовые грабли, что и первая фирма Джулиана, — сделать из нее гиганта игровой индустрии не удалось. И, как ни странно, после двух успешных проектов Mythos канула в небытие, а на смену ей пришла **Codo Technologies**. Создав Codo, Джулиан и Ник решили обратиться к истокам и принялись за разработку Laser Squad Nemesis, которая увидела свет в 2002 году.

Nemesis — это, по сути, тот же Laser Squad образца 1988 года, но с новой графикой и всеми достижениями squad-based-игр, отработанных в X-COM-серии. В наших краях эта игра практически не известна по одной простой причине: играют в нее исключительно по электронной почте. У нас, как известно, подобные игры особого распространения не получили, но зарубежные игроки от Nemesis в полном восторге. Западная игровая пресса также приняла игру с распростертыми объятьями и обладала ее самыми лестными эпитетами и высокими оценками.

Но, бог с ней, с этой "Немезидой"... Давайте попытаемся трезво оценить настоящее и заглянуть в будущее. Настоящее пока выглядит неутешительно: за вычетом пары-тройки брендов, походовых тактических стратегий, в которые можно играть без гримасы отвращения, сейчас практически нет. Но простой арифметический расчет показывает, что братья Голлоп выпускали все свои squad-based-игры с интервалом в три-четыре года. Следовательно, в 2005 (максимум — в 2006) году можно готовиться к новой битве с пришельцами.

Ник и Джулиан по этому поводу пока дружно помалкивают, но и отрицать ничего не отрицают, что еще больше укрепляет меня во мнении, что новое вторжение пришельцев не за горами... ■



МРЕЗ курсы кройки и шитья

КАК СДЕЛАТЬ ФИЛЬМ НА СВОЕМ КОМПЬЮТЕРЕ: ПОШАГОВОЕ РУКОВОДСТВО

Каждый солдат мечтает стать генералом, а каждый любитель кино тайне или наяву грезит о режиссерских лаврах. Разумеется, простых и универсальных рецептов для превращения простого кинофила в Тарковского, Копполу или Тарантино не существует. Но освоить создание собственных "режиссерских" версий любимых (и не очень любимых) фильмов может кто угодно. Для этого вам понадобится всего четыре ингредиента: желание немножко пошалить, софт с компакта или DVD "Игромании", фильм в формате avi или mpeg и, конечно же, данная статья.

Рецепт, который мы хотим предложить вам, очень прост и знаком каждому еще с детства: для создания своего фильма можно использовать уже готовые киноленты, вырезая нужные куски и склеивая их в необходимой последовательности. Из занудных фильмов можно таким образом вырезать все лишнее (на ваш взгляд) сцены, а в любимые кинокартины — наоборот, добавить, к примеру, бонусные эпизоды с DVD-диска, которые не вошли в оригинальную версию. Это не говоря уже о таких полезных вещах, как удаление никому не нужных километровых титров в конце фильма и разрезка фильмов на аккуратные куски для последующей записи на болванки.

Подобные фокусы можно проделывать не только с видеофайлами, но и со звуком в популярном формате mp3, что может пригодиться для создания своих диджейских хитов или, к примеру, для выдергивания треков из больших mp3-файлов с несколькими композициями. Такие огромные mp3, к слову, используются в GTA: Vice City, поэтому, освоив резку и склейку mp3, вы сможете не только пополнить свой плейлист композициями из "Вайсе", но и заменить все радиостанции в игре на свои собственные.

Работа с avi-, DivX- и asf-форматами

Необходимое ПО: VirtualDub ■ Разработчик: Avery Lee ■ Размер: 728 Кб ■ Лицензия: Freeware ■ Язык интерфейса: Английский ■ www.virtualdub.org

Перед тем как приступить к изучению утилит для резки и склеивания видео, нельзя не упомянуть об определенных ограничениях, с которыми вы столкнетесь при монтаже видеофрагментов.

Для склеивания различных видеофайлов в одно целое необходимо, чтобы все файлы были одного и того же формата, имели идентичные разрешения, параметры fps (количество кадров в секунду) и так далее. Зачастую все бывает как раз наоборот, но всегда есть способы привести различные видеофайлы к единому стандарту. Тема эта заслуживает отдельной статьи, и мы непременно к ней вернемся на страницах нашего журнала в ближайших номерах. А пока займемся освоением азов — резкой и склейкой файлов с идентичными параметрами.

Начнем с самого популярного формата — avi. К слову, не все файлы, имеющие расширение avi, являются avi- или DivX-файлами: иногда под этим расширением скрывается mpeg-файл, которому по недоразумению присвоили чужое расширение. Самый оперативный способ проверить, что за файл попал нам на операционный стол, — открыть его в утилите VirtualDub: если программа выдаст сообщение, что данный тип файлов не поддерживается, значит, это не avi, а mpeg, для редактирования которого нужно использовать другую утилиту, например TmpgEnc. Есть и еще один нюанс: для редактирования avi-, DivX и asf-файлов нужны разные версии VirtualDub (для asf всенепременно нужна версия 1.3c), но сам процесс редактирования этих форматов абсолютно идентичен.

Резка avi, DivX и asf

Откройте видеофайл в VirtualDub (File/Open video file).

Переключите работу с видео и аудио в режим Direct stream copy. Для этого в меню Video выберите опцию Direct stream copy, затем ту же опцию выберите в меню Audio.

Перед тем как преступить к кромсаню файла на куски, стоит рассмотреть метод, который использует VirtualDub для разрезания видео на части. Вообще-то VirtualDub не позволяет резать файл в буквальном смысле этого слова. Вместо этого он дает возможность сохранить любой кусок видео в отдельный файл. Все, что нужно для этого сделать, — в исходном файле отметить начало куска, его окончание, а затем сохранить выделенный отрывок. Прелесть метода заключается в том, что всегда можно подобрать наиболее подходящую точку для разрезания фильма на части — самое разумное решение заключает-

ся в выборе такой точки между сценами фильма.

Кратко рассмотрим интерфейс главного окна VirtualDub. В нижней части экрана собраны кнопки для навигации по файлу. Первые три из них — Стоп, Воспроизведение исходного файла и Воспроизведение исходного и редактируемого файла одновременно. Далее идут четыре кнопки для перемещения по файлу: Перейти в начало, Перемотка назад, Перемотка вперед, Перейти в конец.

Следующие две кнопки — навигация по ключевым кадрам; именно с их помощью осуществляется выбор точки для разрезания файла, так как файл, разрезанный не на точке с ключевым кадром, скорее всего, будет воспроизводиться с артефактами. И, наконец, две последние кнопки, которые нас интересуют, крайние справа: Отметить начало, Отметить конец. Помимо этого, нам может пригодиться слайдер для ручного выбора позиции в видеопотоке (он находится над кнопками) и статусная строка, в которой отображается номер текущего кадра в фильме.

Рассмотрим "резку" фильма на самом простом примере — разделим файл на две приблизительно равные половины. Для этого в открытом файле перейдем в самый конец фильма при помощи кнопки Перейти в конец. Теперь в статусной строке отображается номер последнего кадра, другими словами — общее число кадров в фильме. Соответственно, номер кадра для середины фильма вычисляется делением общего количества кадров пополам.

После того как мы определили значение кадра для середины фильма, при помощи кнопок перемотки или слайдера нужно перейти в середину фильма. Скорее всего, вы попадете в середину какой-либо сцены, поэтому нужно поставить фильм на воспроизведение и подождать, пока закончится сцена, после чего воспроизведение нуж-

Все описанные в тексте статьи программы вы можете взять с нашего компакта или DVD.

но остановить и провести точную "юстировку" — перейти к ближайшему ключевому кадру при помощи соответствующих кнопок навигации.

После того как позиция для разрезки установлена, стоит запомнить номер кадра (он понадобится для сохранения второй части фильма) и выделить выбранный кусок при помощи кнопки *Отметить конец*. Выделили? Отлично — теперь можно сохранять выделенный кусок в отдельный файл — это и будет первая часть фильма. В меню файл выбираем пункт *Save as avi* и ждем около минуты, пока идет сохранение.

Если вы не сдвигали слайдер после сохранения первой части, можно сразу же переходить к выделению и сохранению второй части: сначала нужно отметить начало выделения при помощи кнопки *Отметить начало*, затем перейти в конец фильма и нажать *Выделить конец*. Вуаля — вторая часть готова к сохранению.

Как видите, ничего сложного в этом процессе нет. Более того, так можно резать фильмы не только на две, три или двадцать три части, но и вырезать любые понравившиеся фрагменты; главное — выделить нужный отрезок и не забывать про ключевые кадры.

Склейка avi, DivX и asf

Если разрезка фильмов на части выглядит несложной, то склейка вообще не потребует от вас применения коры головного мозга — настолько эта операция проста.

Все, что от вас требуется, — открыть в VirtualDub первый "кусочек" (*File/Open video file*), затем при помощи команды *Append avi segment* в том же меню *File* добавить к открытому файлу второй кусок, после чего сохранить полученный мега-файл на винчестер. Если кусков не два, а больше, остальные можно с легкостью добавить опять-таки при помощи *Append avi segment*.

Применяем полученные знания

Рассмотрим, как можно использовать полученные знания на практике. В качестве подопытного кролика я взял один из моих любимых фильмов — *Das Boot* (режиссерскую версию длиной 3,5 часа). Согласитесь, 3,5 часа — это многовато для любого фильма, а *Das Boot* к тому же не может похвастаться обилием драйва и спецэффектов.



От многих диалогов в *Das Boot* можно запросто избавиться без всякого ущерба для сюжета фильма.

Первое, что я сделал, — вырезал из фильма все лишние, на мой взгляд, эпизоды. К таковым я отнес больше половины диалогов за капитанским столом, которые по большей части не несут никакой смысловой нагрузки.



Удаляем сцены с подводными взрывами в *Das Boot*...

Второе, что не очень устраивало меня в фильме, — качество спецэффектов, в частности, реализация взрывов глубоководных бомб. Выход был найден быстро: стоило только заменить подводные взрывы в *Das Boot* на аналогичные сцены из менее "умного", но более зрелищного *U-571*, как фильм сразу же заиграл новыми красками.

Всего полчаса работы — и своя собственная "режиссерская" версия фильма готова к нарезке на болванку.

Работа с mpeg-файлами

Резка mpeg-файлов

Необходимое ПО: TmpgEnc ■ Разработчик: Hiroyuki Hori/Pegasys Inc. ■ Размер: 5,25 Мб ■ Лицензия: Freeware ■ Язык интерфейса: Английский ■ www.tmpgenc.net

Принцип редактирования файлов в утилите *TmpgEnc* в общих чертах схож с редактированием в *VirtualDub*, однако интерфейс *TmpgEnc* не так удобен. В то же время лучшей (да еще и бесплатной) утилиты для резки и склейки mpeg-файлов в природе просто не существует. Справедливости ради стоит упомянуть, что некоторые клинические случаи (например, mpeg с аппаратным кодированием) не по зубам даже *TmpgEnc*.

Вообще mpeg — это формат, не предназначенный для подобных операций; для редактирования он также подходит плохо, но с mpeg-файлами с программным кодированием чаще всего совладать нетрудно.

Для начала следует открыть окно *Mpeg Tools* в меню *File*.

В открывшемся окне нужно перейти на закладку *Merge & Cut* (*Cut/Join* — в старых версиях утилиты) и открыть mpeg-файл при помощи кнопки *Add* на панели справа. Перед открытием файла нужно выбрать его тип из выпадающего списка в верхней части окна. Для большинства случаев следует оставить вариант по умолчанию *mpeg-1 System (automatic)*, остальные варианты необходимо выбирать, только если вы точно уверены, что открываемый вами файл имеет другой тип, например *mpeg-2 Program (VBR)*.

После открытия файла введите в нижнюю строку *Output* имя файла, в который вы будете сохранять первый кусок фильма. После чего выделите открытый файл и нажмите кнопку *Edit* справа. Откроется окно для редактирования файла, в котором нужно отметить начало и конец сохраняемого фрагмента. Для позиционирования можно использовать либо слайдер внизу окна, либо окошко *Range* для ввода времени.

После того как вы нашли подходящую смену сцен для разрезания, отметьте начало выделения при помощи кнопки *Выделить начало* (пе-



...и заменяем их красочными взрывами из *U-571*.

вая фигурная скобка), затем точно так же позиционируйте конец фрагмента и нажмите кнопку *Выделить конец* (правая фигурная скобка).

После того как фрагмент выделен, надо нажать на *ОК*. Вас перебросит в окно *Mpeg Tools*, в котором можно сохранить выделенный фрагмент, нажав на кнопку *Run*.

Склейка mpeg-файлов

Склейка производится еще проще. Открываем окно *Mpeg Tools* и при помощи кнопки *Add* на правой панели окна добавляем файлы для склейки в требуемой последовательности. Затем в строке *Output* вводим имя результирующего файла и ждем на *Run*. Mega-mpeg готов.

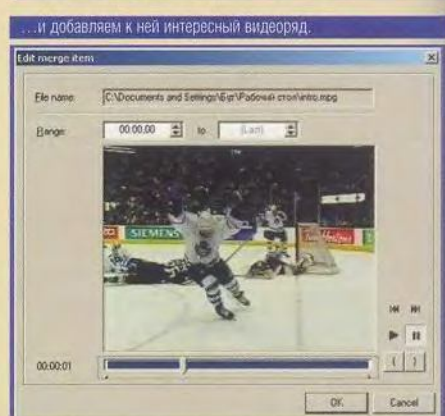
Еще раз напоминаю, что склеивать видео-файлы — как mpeg, так и avi — можно только в том случае, если они имеют одинаковые свойства: разрешение, fps, параметры сжатия и так далее. Видео с разными параметрами склеить можно только с использованием более сложного софта: придется сначала привести файлы к единому стандарту, а потом уже объединять их.

Итоги работы

В mpeg-формате нередко хранятся заставки к играм, поэтому грех не использовать *TmpgEnc* для их изменения. Например, EA



TmpgEnc: берем оригинальную заставку к игре...



...и добавляем к ней интересный видеоряд.

Games уже давно не может похвастаться хорошими заставками для своей NHL-серии. Нелегко исправить это досадное упущение, прилепив к начальной заставке с логотипом какой-нибудь интересный хоккейный сюжет (его при желании можно скачать с www.nhl.com).

Работа с mp3-файлами Резка mp3

Необходимое ПО: mp3DirectCut ■ **Разработчик:** Martin Pesch ■ **Размер:** 91 Кб ■ **Лицензия:** Freeware ■ **Язык интерфейса:** Английский ■ www.rz.uni-frankfurt.de/~pesch

При нарезке и склеивании mp3-аудио используются те же принципы, что и при работе с видеофайлами, так что после приобретенных навыков в работе с VirtualDub и TmpGEnc приучить mp3 Direct Cut будет несложно. Помимо издевательств над собственной музыкальной коллекцией, с помощью этой утилиты можно, например, создать в GTA: Vice City свою собственную радиостанцию или, наоборот, надергать из радиостанций "Вайса" треков для пополнения своего плейлиста.

Итак, открываем в программе mp3-файл (File/Open File).

Находим начало нужного нам фрагмента при помощи кнопок навигации и слайдера и отмечаем начало зоны выделения (кнопка Set Begin или левый клик мышкой на диаграмме).

Потом точно таким же образом находим конец фрагмента и заканчиваем выделение (Set End или правый клик мышкой). Готовый отрывок теперь можно сохранить в отдельный файл (File/Save Selection).

Очень полезная возможность в mp3 Direct Cut — возможность изменять громкость выделенных фрагментов. Ее можно использовать для фейдинга в начале или в конце файла. К примеру, многие треки в Vice City, не успев доиграть до конца, прерываются рекламой станции, поэтому вырезанный из общего файла трек будет резко обрываться. Сгладить этот эффект можно при помощи фейдинга. Выделяем последние 3–4 секунды вырезанной композиции и нажимаем на кнопку Gain.

В появившемся окошке выбираем Fade out (затухание) и нажимаем OK. Все — музыка теперь будет не резко обрываться, а плавно затухать.

Склейка mp3

Склейка в mp3 Direct Cut подчиняется тем же правилам, что и склейка видео — склеиваемые mp3-файлы должны иметь одинаковые параметры: битрейт, стерео/моно и так далее.

Сам процесс объединения файлов реализован не совсем удобно: сначала нужно открыть вторую (дописываемую) часть, затем в меню File выбрать пункт Append File/Selection и выбрать первую часть — ту, к которой мы будем дописывать открытый файл.

Будьте бдительны: Direct Cut не задает уточняющих вопросов, как Windows, а сразу делает свое "черное дело" — дописывает открытый файл к выбранному в режиме Append, причем даже в том случае, если файлы имеют разный битрейт. Что получится в результате такого "неправильного" слияния, предсказать трудно.



mp3 Direct Cut: начинаем выделять композицию Shame.



Выделение прошло успешно.

Музыкальная пастораль

Используя mp3 Direct Cut, за считанные минуты можно вырезать отдельные песни из гигантских mp3-файлов, в которых хранится озвучка радиостанций в GTA: Vice City. Перед началом работы следует учесть, что в GTA

ние 6 секунд звучания и нажимите на кнопку Gain в основном окне программы. Затем выберите опцию Fade out и нажимите OK.

Вместо неожиданного завершения песни мы получили плавное затухание звука в конце композиции. Остается только сохранить полученный результат и наслаждаться приятной музыкой в любимом плеере.

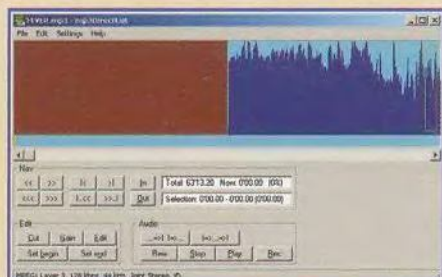
Даже такой элементарный инструмент, как "электронные ножницы", в руках настоящего творца представляет собой мощное



Сохраняем песню.

mp3-файлы "зашифрованы" побитовым XOR-ом, поэтому предварительно нужно перекодировать музыку в нормальный mp3. Сделать это можно при помощи утилиты TinyADF2mp3, которую также можно взять на нашем компактe или DVD.

Для примера давайте вытащим композицию Shame из радиостанции Fever 105. Скопируйте файл Fever.adf из папки Audio в ката-



Радиостанция Fever 105 готова к "вскрытию".

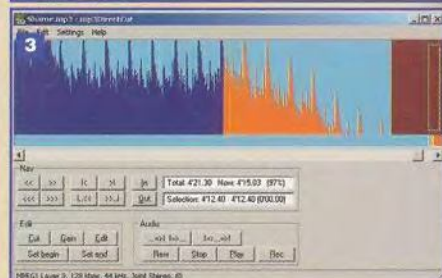
логе Vice City в отдельную папку. Запустите TinyADF2mp3 и откройте в нем файл Fever.adf. После выбора папки для сохранения конвертер создаст в ней файл Fever.mp3 — это и будет полная озвучка Fever 105 в mp3-формате.

Теперь запускайте mp3 Direct Cut и открывайте файл Fever.mp3.

Чтобы проще было найти и выделить нужный фрагмент, даю подсказку: нужная композиция начинается на 40-й минуте 36-й секунде звучания файла, а на 48-й минуте 58-й секунде песня резко обрывается рекламой, но пусть это вас пока не беспокоит.

Выделите указанный фрагмент и сохраните его в отдельный файл shame.mp3.

Избавьтесь от корявой концовки, сгладив ее при помощи опции Gain/Fade out. Для этого откройте в mp3 Direct Cut только что сохраненный shame.mp3, выделите в нем послед-



- 1 mp3 Direct Cut: делаем фейдинг в начале...
- 2 ...и в конце трека.
- 3 Сохраняем полученный результат.

созидательное оружие. Оттачивайте свое мастерство, применяйте полученные знания на практике, без страха и сомнения разрезая и склеивая любимые фильмы и музыку. В одном из ближайших номеров "Игромании" мы займемся перекодированием видео и такими интересными вещами, как полная замена звуковой дорожки. Признаться, вы ведь давно хотели попробовать себя в роли переводчика современных блокбастеров? Такой шанс у вас появится...

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Алексей Бутрин

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Поющие часы



Уже близок тот светлый час, когда mp3-плееры и прочие полезные устройства будут встраивать в самые неожиданные предметы обихода. Не ограничивайте полет своей фантазии: зубочистка

со встроенным мобильным телефоном, серьги с плеером, трусы с веб-камерой... Впрочем, пока Мичурины от электроники занимают более приземленными вещами. Недавно в европейских часовых лабораториях была выведена новая порода наручных часов со встроенным mp3-плеером. Называется новинка **Memory Music Watch** и производится австрийской фирмой **LAKS**.

Часы будут продаваться в четырех модификациях, отличающихся друг от друга только объемами памяти — 32, 64, 128 и 512 Мб. В качестве интерфейса для связи с компьютером используется старый добрый **USB 1.1**. Помимо этого, часики имеют эквалайзер с несколькими пресетами под разные стили музыки и встроенный микрофон, что позволяет использовать их и в качестве диктофона. В качестве источника питания используется миниатюрный аккумулятор, заряда которого хватает на 4—5 часов работы в режиме воспроизведения. Цена младшей модели с 32 Мб памяти составляет \$110, старшей — \$350. Согласитесь, не так уж и дорого. А какое удовольствие на избитый вопрос “который час?” ответить “половина второго... куплета”!

Secure Digital левого разлива



Давно известно, что в нашем многострадальном отечестве активно подделывают не только водку и продукты питания: поддельные комплектующие, диски и другие полез-

ные устройства в наше просвещенное время встречаются ничуть не реже. На этот раз жертвой мошенников стала компания **SanDisk** — в продаже появились поддельные флэш-карты стандарта **Secure Digital** с надписью “SanDisk” в зеленой упаковке без каких-либо опознавательных знаков (внимание на фотографию слева).

Компания **SanDisk**, в свою очередь, официально заявила, что никогда не выпускала карты **Secure Digital** в подобной упаковке. Настоящие флэш-карты **SanDisk** для российского рынка выпускаются только в такой упаковке, как показано на фотографии справа. Будьте бдительны, дорогие читатели.

Толстая мышь нетрадиционной ориентации

Не спешите хихикать и радостно потирать руки в предвкушении горячих репортажей из зоомагазина — это все-таки железные новости, и речь, разумеется, идет о компьютерной мышке. Казалось бы, что может быть проще этого устройства? Мышь — она и в Африке, и даже в Японии выглядит практически одинаково. Ан нет!



Япония — она ведь недаром родина покимонов. На сей раз удивить мир решила компания **Тес Со**, создавшая оригинальную мышку для профессиональных дизайнеров и просто любителей порисовать. Как известно, создать нормальный рисунок при помощи обычной мыши очень тяжело — ведь рисовать приходится фактически всей ладонью. Поэтому японские дизайнеры придали обычному компьютерному грызуну форму толстого маркера, что позволяет держать мышку тремя пальцами, как простую ручку или карандаш. Другими словами, новая мышка не лежит на столе, а буквально “стоит на голове”, в чем можно убедиться, взглянув на фотографию. Называется это чудо инженерной мысли **V-Mouse VM-101**. Новинка имеет весьма точную систему позиционирования с разрешением 1000 dpi и подключается к компьютеру через **USB**-порт.

Снять все!

Компания **Hewlett-Packard** решила порадовать любителей цифровой фотографии новой камерой **HP Photosmart R707**. Новинка имеет 5,1-мегапиксельную матрицу, а

также впечатляющий букет технических характеристик и новых патентованных технологий. Наибольший интерес вызывает функция панорамного предпросмотра, которая позволяет при съемке просматривать на



ЖК-дисплее часть предыдущих кадров. Благодаря этому новше-

ству пользоваться не приходится гадать, где будет начинаться следующий снимок. Этот режим не только обеспечивает большую точность панорамной съемки, но и позволяет качественно “сшивать” снимки при последующей обработке отснятых кадров на компьютере. Так что если вы собрались целиком заснять Бородинскую панораму или очередное мегахотворение Зураба Церетели, самое время задуматься о покупке **R707**.



Из других достоинств камеры стоит отметить технологию **HP Photo Adviser** и встроенный датчик ориентации, которые, несомненно, придется по вкусу фотографам-новичкам. “Фото-советник” помогает правильно выбрать экспозицию и фокус, а благодаря датчику ориентации при просмотре на встроенном ЖК-экране или телевизоре фотографии всегда располагаются правильно, даже если съемка велась вверх ногами. Одним словом, **R707** не боится кривых рук и ситуаций, когда фотографа откровенно “штормит”, и поэтому идеально подходит для экстремальной съемки — на свадьбах, днях рождения и других празднествах, сопровождающихся обильными возлияниями.

Полный набор характеристик **Photosmart R707** выглядит следующим образом:

Матрица: 5,1 мегапикселей
Увеличение: 24x (3x оптическое, 8x цифровое)
Память: 32 Мб, встроенная
Дисплей: 1,5" цветной ЖК
Интерфейс: **USB 2.0**
Флэш-карты: **SD/MMC**

Дополнительно: возможность прямой печати снимков (без использования компьютера), удаление эффекта красных глаз, возможность съемки небольших **mpeg**-клипов со звуковой дорожкой, возможность ручной фокусировки



Windows XP в кармане

Карманным компьютером сейчас никого не удивишь. Однако на КПК и субноутбуках традиционно правят бал **Palm OS** и "портативная" версия **Windows**. Казалось бы, ну и что в этом плохого? Но, оказывается, некоторые товарищи жить не могут без **Windows XP**, к которой они успели пристраститься на десктоп-системах. Специально для них фирма **Vulcan Inc.** разработала симпатичный девайс **FlipStart**, который работает под управлением полнофункциональной **Windows XP**. Особо настырные извращенцы даже могут установить на **FlipStart XP Professional Edition**.

Характеристики этого мобильного чуда очень хороши для систем подобного класса.

Процессор: 1 ГГц (**Vulcan** хранит гробовое молчание по поводу типа ЦП, но, судя по косвенным данным, в **FlipStart** будет использоваться чип от **Transmeta**);

RAM: 256 Мб;

HDD: 30 Гб;

Видео: 3D, 8 Мб;

Клавиатура: полнофункциональная "QWERTY" с уменьшенными клавишами;

Дисплей: 5,6" (1024x600);

Батарея: Lithium-ion (2—6 часов работы);

Коммуникационные возможности: 802.11b (11Mbps)/(54Mbps) Wi-Fi, USB 2.0;

Мультимедиа: встроенный микрофон и колонки, разъемы для внешних звуковых устройств, встроенная цифровая камера с 1,3-мп матрицей;

Габаритные размеры: 148x101x26 мм;

Вес: 450 г.

Особо непонятливым даю подсказку: наличие **Windows XP** и полнофункциональной, пусть и не очень удобной, клавиатуры дает возможность без проблем играть во все современные игрушки для **PC**, если их, разумеется, потянет скромная видеокарта **FlipStart**. Остается только дожидаться массового производства нового малыша.

Запах мыла

"Угрозы" создать **smell blaster**, или, попросту говоря, компьютерное устройство для



воспроизведения запахов, не новы. Но до действующего прототипа, если мне не изменяет память, еще не доходило. Сдвинуть камень обещаний с мертвой точки наконец-то удалось компании **Telewest Broadband**, которая разработала действующий прототип генератора запахов.

Устройство может воспроизводить 20 базовых ароматов, которые в комбинации дают около 60 различных обонятельных оттенков. В будущем **Telewest Broadband** планирует довести число воспроизводимых запахов до 2000. Как ни странно, применять свое ноу-хау компания собирается в почтовых клиентах: по мнению аналитиков компании, пахучие электронные письма — это как раз то, чего нам всем не доставало все эти долгие годы. На мой взгляд, более удачное применение новая технология смогла бы найти в горячо любимых нами компьютерных игрушках, а вовсе не в ароматизации **The Bat** и **Outlook**. Вы только представьте себе, как будет пахнуть спам! Представили? Тогда бегом алдейтить антиспамовые примочки и покупать освежители воздуха!

Маленький помощник большого папарацци

Если принтер приобретается как довесок к цифровой фотокамере, то большие размеры ему — лишь помеха. Главное, чтобы на таком принтере можно было печатать качественные фотографии. По этой простой причине в ближайшее время нас просто завалит различными моделями мини- и микро-фотопринтеров. А пока эстафету в гонке за миниатюризацией принимает фирма **Sony** со своим **DPP-EX50**. Этот симпатичный малыш печатает с разрешением 403x403 dpi с применением сублимационной технологии печати на фотобумаге форматов **Postcard** (101,6x152,4 мм), **L** (89x127 мм) и **Small** (71,7x95,5 мм). Скорость печати для принтеров этой весовой категории весьма немалая — карточка формата **L** выползает из его чрева приблизительно за минуту. Кроме того, **DPP-EX50** поддерживает печать изображений с камеры, миную ПК, и помимо обычного для **Sony** слота **Memory Stick** оборудован разъемом **CompactFlash**, монохромным ЖК-экраном и USB-разъемом для подключения к ПК. Размеры принтера — 83x290x199 мм, вес — 2,2 кг.



Лучше меньше, да лучше?

USB-брелоки нынче, пожалуй, не выпускает только Черкизовский мясокомбинат. При такой конкуренции заинтересовать покупателей становится все сложнее, что зас-



тавляет производителей этих необходимых каждому компьютерщику девайсов прибегать к различным ухищрениям. Вот и изгаляются производители того как может: то подсветку присобачат, то форму необычную придумают, то чипов памяти в брелок напихают столько, что обычному сидюку впору удивиться от зависти.

А знакомая всем компания **Iomega** решила установить рекорд в категории "Меньше некуда", выпустив две модели флэш-накопителей **Micro Mini USB 2.0** емкостью 64 и 128 Мб. Объем памяти, конечно, весьма скромный, зато и размеры — скромнее некуда: 17,5x9,5x38,1 мм. Такую "мелочь" можно было бы продавать не в компьютерных салонах, а у бабулек, торгующих семечками и орешками... если б только не кусачая цена одного стаканчика таких "орешков".

GeForce FX 5700 Ultra будут использовать GDDR-3



Компания **NVIDIA** объявила о начале поставок первых в индустрии графических карт, в которых используется память **GDDR-3**. Это

будут карты на базе **GeForce FX 5700 Ultra**. Использование новой памяти обеспечит меньшее энергопотребление и более высокие тактовые частоты.

Графическая память **GDDR-3** является новой ступенью в развитии технологий **DDR SDRAM**, которая позволит графическим процессорам управлять сложной геометрией и анимацией. Словом, карты станут еще круче, выше, быстрее и т.п.

Видеокарты **NVIDIA GeForce FX 5700 Ultra** с 128 Мб памяти **GDDR-3** доступны уже с середины марта. За их производство взялись ведущие поставщики видеокарт: **Albatron**, **ASUS**, **eVGA.com**, **Gainward**, **Gigabyte**, **Leadtek**, **MSI**, **Palit**, **Sparkle** и другие.

ПОТУШИТЬ ВУЛКАН

Тепловые трубки: новый принцип охлаждения системы

Александр Горин

Для получения максимального FPS требуется все больше мегагерц. Если раньше самыми жаркими процессорами нас радовала AMD, то теперь ее славу разделяет Intel. Небезызвестный нашим постоянным читателям Pentium 4 Prescott отличился тепловыделением свыше 100 ватт. Еще немного — и на процессорах можно будет жарить яичницу.

Старая мельница крутится-вертится

Стоит, однако, оговориться: на сегодняшний день проблемы охлаждения как таковой нет — есть проблема быстрого отъема тепла от процессора и передачи его на большую площадь радиатора. Процессор мал и горяч, но, несмотря на это, зона эффективного контакта между ним и радиатором не должна быть «бутылочным горлышком» всей системы охлаждения. Для этого в алюминиевые радиаторы запрессовывают медные вставки или встраивают в основание медную пластину. Как вариант — используют радиатор, целиком сделанный из меди, которая обладает вдвое большей теплопроводностью, нежели алюминий. Все в таком радиаторе хорошо — кроме цены. Поэтому медь в воздушных системах охлаждения используют не так уж и часто.

Большой медный радиатор с тихим вентилятором, хотя и обладает прекрасными характеристиками, не только дорог, но и велик. И благодаря немаленькому размеру подходит не для каждой материнской платы. А маленькие медные радиаторы оснащаются мощными вентиляторами, которые зверски шумят. Таким образом, система охлаждения процессора, винчестера и видеокарты вносит достойный вклад в превращение компьютера в «Боинг» на взлете.

Вот список требований, предъявляемых современным системам охлаждения: надежность; эффективность сегодня и запас на завтра; компактные размеры; экономичность; невысокая себестоимость; наконец, бесшумность.

На первый взгляд, требования завышены и плохо сочетаются друг с другом — но не все так печально. Ибо — внимание! — существуют системы, основанные на тепловых трубках (heat pipes). Они отвечают всем этим требованиям и во многом превосходят альтернативные технологии. По крайней мере, в теории. Что до практики — то мы вскорости о ней поговорим.

Тепловая трубка в разрезе

По научному определению, **тепловая трубка** — это замкнутое испарительно-конденсационное устройство, предназначенное для охлаждения, нагрева или терморегулирования других устройств или объектов. Эту фразу сформулировал мистер Гровер, патентуя свое изобретение в Комиссии по атомной энергетике США еще в 1963 году. Он называл тепловую трубу «устройством, обладающим очень высокой теплопроводностью». Акцент — на слове «очень».

Стоит отметить, что тепловые трубки существовали и раньше. Больше 100 лет тому назад, еще в XIX веке, тепловые трубы применялись для выпечки хлеба в Америке. Нижний конец трубы подогревался в топке, а верхний конец был соединен с камерой, в которой выпекался хлеб.

Благодаря тому, что тепловые трубы обладают термостабилизирующими свойствами, хлеб никогда не пригорал.

Простейшим примером тепловой трубки может служить обычная металлическая труба с налитой в нее водой, запаянная с обоих концов. Важно практически полностью откачать из нее воздух — он препятствует парообразованию. Отсутствие воздуха, а как следствие — пониженное давление, влияет и на температуру кипения вещества (в данном случае воды) — она понижается. В итоге мы получаем тепловую трубу, называемую термосифоном, идеально работающую в вертикальном положении.

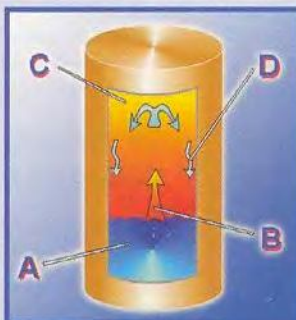
К нижнему концу такой трубки подводится тепло. Вода нагревается и начинает испаряться, но при этом не кипит. Это важный момент, потому что при кипении на стенках возникают пузырьки, которые затрудняют отвод образовавшегося тепла (кроме того, давление высо-

бодившегося газа может разорвать трубку). В итоге пар поднимается по трубке вверх, к зоне конденсации, где тепло и рассеивается. Потом, остывая, пар конденсируется на стенках и в виде жидкости стекает по стенкам трубки вниз под воздействием силы притяжения.

Однако зона испарения у термосифона должна быть ниже зоны конденсации — то есть необходимо, чтобы трубка стояла вертикально. Что ограничивает сферу применения подобных трубок.

За 20 лет до патента, полученного Гровером в 1963 году, некто Гоглер, сотрудник General Motors, зарегистрировал патент на устройство, в котором для возврата жидкости из зоны конденсации в зону испарения была использована капиллярная структура. Капиллярный эффект можно наблюдать, окунув в стакан с водой бумажную салфетку. Вода будет подниматься по салфетке вверх. В этом устройстве гравитация уже не являлась необходимым фактором для возврата воды в зону нагрева. Таким образом, проблема «геометрических» неудобств, связанных с использованием тепловых труб, была решена.

Ныне основным направлением эволюции тепловых трубок является развитие капиллярной структуры с использованием пористых и микропористых материалов. Наиболее распространенный тип тепловых трубок представляет трубка Гровера. Она состоит из



Принцип действия тепловой трубки: а) в этом сегменте вода нагревается; б) вода начинает испаряться и подниматься вверх; в) в верхней части цилиндра тепло выходит в окружающую среду; при этом вода конденсируется на стенках цилиндра; д) под воздействием силы тяжести вода стекает обратно, в нижнюю часть цилиндра.

В быту и на производстве



В настоящее время трудно найти более эффективное устройство для передачи тепловой энергии, чем тепловая трубка. Цилиндрическая тепловая трубка с водой при температуре 50 °C обеспечивает теплопроводность в сотни раз больше, чем у меди. Тепловая труба на литии при температуре 1500 °C может передавать в осевом направлении тепловой поток мощностью до 25 кВт/см². Такие трубы используются в ядерных реакторах.

трех элементов: корпус, рабочая жидкость и капиллярно-пористый материал. В качестве материала обычно используют нержавеющую сталь, алюминиевые сплавы, медь, стекло, бронзу, пластмассы, керамику.

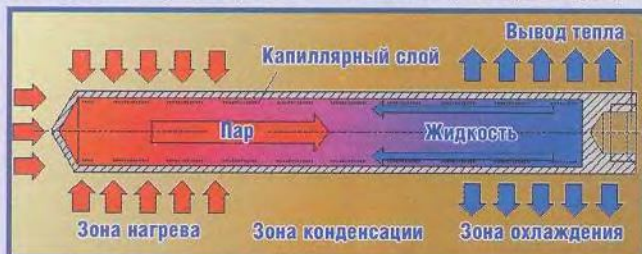
Тепловые трубки не потребляют электроэнергию и не шумят. Важно отметить, что тепловая трубка начинает работать при малейшем перепаде температур на ее концах. Это значит, что она будет отводить тепло от процессора, на-

Пять интересных фактов о...



- Рабочая температура — от 4 до 2300 градусов Кельвина.
- Длина — от нескольких сантиметров до десятков метров.
- Диаметр — от 2—3 мм до нескольких метров.
- Мощность теплопередачи — до 25 кВт/см².
- Ресурс работы — до 100 000 часов, в зависимости от используемых материалов и рабочей жидкости.

через медную пластину, действующую как радиатор и теплопровод. Тепло рассеивается в окружающем пространстве. Пространство, мягко говоря, небольшое — примите во внимание размеры ноутбука.



Тепловая трубка с капиллярной системой: ее отличие от обычной системы заключается в том, что стенки трубки имеют капиллярную структуру. Охладившись, жидкость возвращается в зону нагрева по стенкам трубки, что позволяет использовать тепловые трубки в горизонтальном положении.

ревшего до 70 C°, даже если ее другой конец будет иметь температуру 69 C°.

А что на практике?

Тепловые трубки заинтересовали в первую очередь производителей ноутбуков. Сегодня ноутбуки охлаждаются в основном с помощью вентилятора, который прогоняет воздух

До поры воздушное охлаждение работало эффективно, но мощности современных ноутбуков таковы, что высокая температура корпуса может доставлять ощутимый дискомфорт (если вы держите ноутбук на коленях). Другое дело, если тепло будет не разгоняться вентилятором по узкому пространству внутри ноутбука, а будет

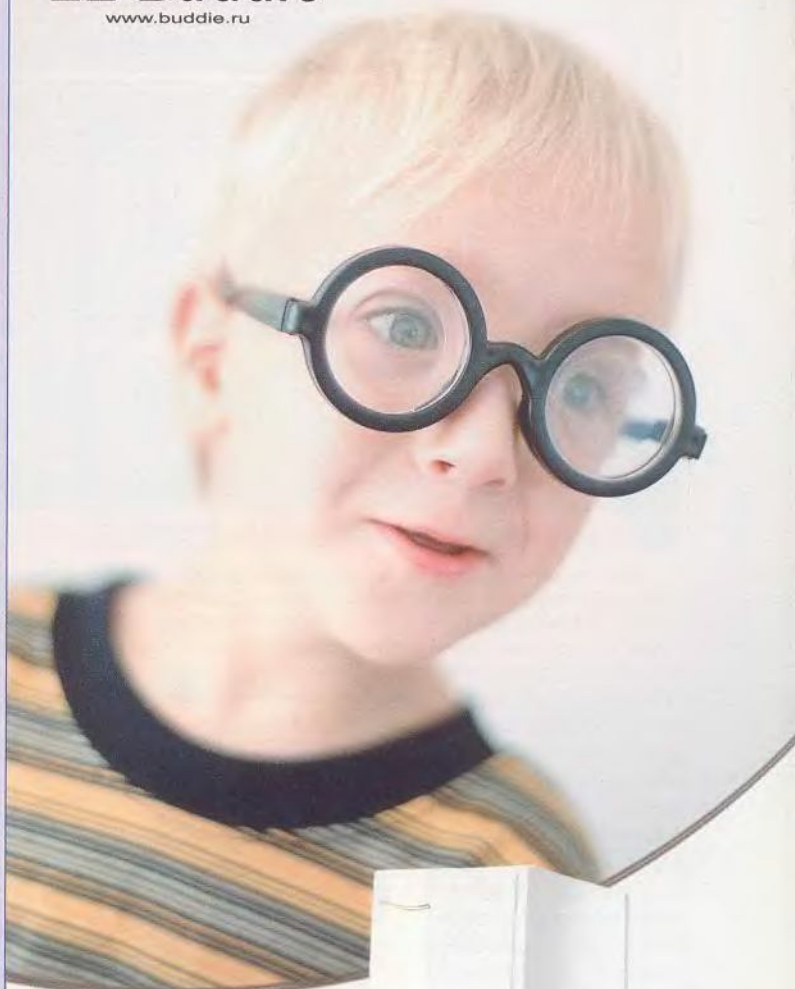


Так выглядит типичная тепловая трубка для видеокарт.

Новый взгляд на настольный компьютер

EZ-Buddie

www.buddie.ru



Почувствуйте разницу!



D1

D1S4-2
SIS651
533MHz
2.0
1394
478

D14-1
Intel865G
800MHz
2.0
1394
GLan
478



D3

D3S4-3
SIS661FX
800MHz
2.0
1394
Lan
modem
478

D314-1
Intel865G
800MHz
2.0
1394
GLan
478

D3V7-2
VIAKM651
333 MHz
2.0
1394
modem
462



D4

D4S4-2
SIS651
533MHz
2.0
1394
478

D414-1
Intel865G
800MHz
2.0
1394
GLan
478

D4V7-2
VIAKM651
333 MHz
2.0
1394
modem
462

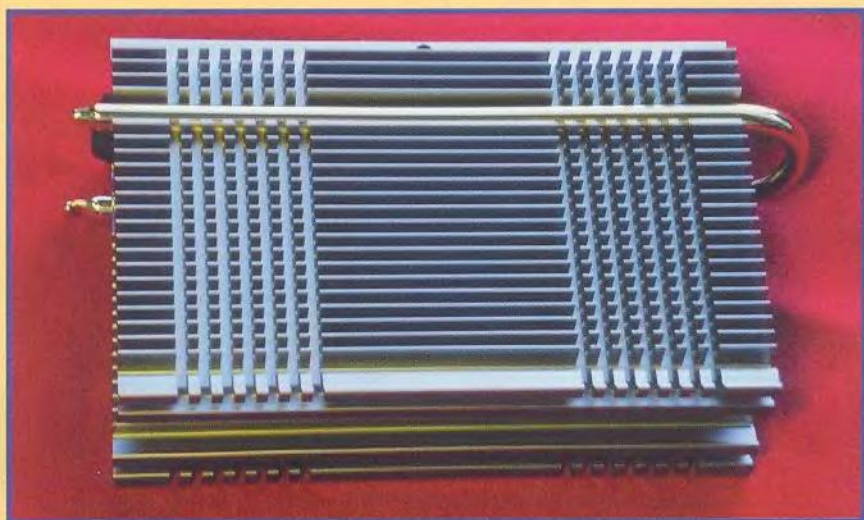
размеры 262 x 162 x 310

Официальный дистрибутор в России

Boston PC
www.boston.ru

ELITEGROUP
www.ecs-russia.ru

Внимание, внимание!



Система охлаждения для видеокарт Zalman ZM80C-HP.

Ваш любимый журнал решился на драматический эксперимент! Впервые на арене — одна из самых современных видеокарт (Radeon 9700 Pro) в одной упаковке с "трубочными" системами охлаждения от

Zalman и Thermaltake! Только у нас — спешите видеть: результаты тестов и ответ на вопрос "брать или не брать?". Вы найдете подробный отчет об этом нетривиальном опыте в следующем номере "Игромании".

отводиться через жидкость во вполне определенные точки и там уже спокойно себе рассеиваться.

Компания Sandia Labs запатентовала вариант пассивного механизма передачи тепла, использующего плоские тепловые трубки. Конструкция тепловых трубок по внешней форме повторяет уже используемые механизмы теплопередачи, поэтому никакой внутренней реконструкции компьютера не требуется. Теплопровод заменен тепловыми трубками. Ввиду высокой эффективности тепловых трубок вентиляторы теоретически могут уходить на пенсию — или как минимум значительно сбавить обороты. Это продлит время работы ноутбука от аккумулятора.



Auras CoolEngine-T6C (Golden): горизонтальные медные ребра нанизаны на тепловые трубки, закрепленные на основании. Поставляется с низкооборотным вентилятором.

Капиллярная структура, предложенная одной из фирм, представляет собой кривые канавки в меди глубиной ~60 мкм (тоньше человеческого волоса). Эти канавки изготавливаются методом фотолитографии. Тепловые трубки с использованием капиллярной структуры обладают большим рабочим ресурсом — до 100 000 часов.

Современные производители систем охлаждения уже начали использовать технологию тепловых трубок, но не столь эффективно, как хотелось бы. К тому же, как это ни обидно, эти девайсы почти не представлены в широкой продаже. Теоретически потенциал подобных систем охлаждения позволяет создать пассивное (бесшумное) охлаждение, которое превзойдет по эффективности воздушные и многие жидкостные системы. Сейчас подобную технологию используют преимущественно в дорогих радиаторах для оверклокеров-энтузиастов. Конструкции в большинстве

случаев идентичны. На медном основании установлено большое количество медных ребер. На первый взгляд, это обычный радиатор — но для быстрой теплопередачи в основание радиатора встроено несколько тепловых трубок, соединенных с ребрами.

Существует модификации, в которых радиатор вообще отделен от основания, и вся теплопередача осуществляется при помощи тепловых трубок. Поскольку рядовые потребители компьютеров редко становятся обладателями подобных систем охлаждения и покупают кулер "на сдачу", этот продукт нацелен на оверклокеров и прочую "рукастую" публику и в большинстве случаев поставляется как радиатор. Пользователь сам подбирает вентилятор по потребностям.

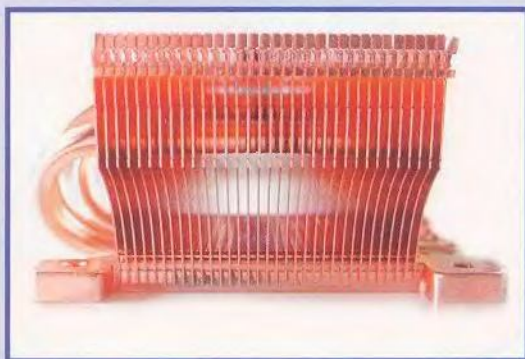
В последнее время в продаже появились устройства охлаждения винчестеров, основанные на тепловых трубках. "Игромания" уже писала о подобном устройстве — Zalman ZM-2HC1. Прочитав первый номер этого года: "Результаты превзошли всяческие ожидания". Однако производитель не полностью использовал преимущества этой технологии, и функциональность устройства оказалась посредственной.

Пожалуй, наиболее распространены сегодня системы охлаждения для видеокарт — ведь там проблема габаритов и охлаждения наиболее критична. Примером подобной системы можно назвать Zalman ZM80C-HP и Thermaltake Giant II.

Камо грядеши?

Что можно сказать в итоге? Вот если бы губы Никанора Ивановича да приставить к носу Ивана Кузьмича... то все было бы намного лучше. Производители стали использовать тепловые трубки в радиаторах. Но по каким-то причинам подобных продуктов не так много, в особенности на нашем рынке. В России наиболее распространены радиаторы для видеокарт — Zalman ZM80C-HP (тихий кулер ZM-OP1 продается отдельно) и Thermaltake Giant II.

Хотя технология тепловых трубок внедряется, мягко говоря, не сверхактивно, стоит отметить, что перспективы у нее великолепные. Технология применима даже при изготовлении корпусов для настольных PC. В системный блок можно встроить, к примеру, тепловую трубку, охватывающую весь корпус по периметру. Это позволит отводить и рассеивать до 1 киловатта (!) тепла. Непонятно, правда, кому это может понадобиться, но сама возможность вдохновляет. Словом, смотрим в светлое будущее и с надеждой ждем того часа, когда включенный компьютер по уровню шума станет неотличим от выключенного. Когда настанет этот час? Да, пожалуй, годика через полтора. А для энтузиастов, у которых руки растут из нужного места, — хоть завтра. Надо только подыскать соответствующие компоненты и не испугаться воспитательной работы, которую предстоит проделать с компьютером.



Thermalright SP-94, медный радиатор для процессора с тремя тепловыми трубками. Поставляется без вентилятора.

МАТЬ-ГЕРОИНЯ

Как устроена современная системная плата

Антон Большаков

В этом номере "Игромании" стартует цикл статей, посвященных анатомии компьютерного железа. Материнские платы, видеокарты, процессоры и винчестеры... как они устроены? Почему работают? Что у них внутри? Словом, будем говорить о том, что полагается знать каждому порядочному железячнику. А начнем с обзора современных системных плат, в котором окинем пытливым взором их устройство, различные форм-факторы и основные интерфейсы.

Размер имеет значение!

Все существующие материнки можно классифицировать по одному существенному признаку — форм-фактору. Форм-фактор определяет геометрические размеры, расположение компонентов, тип питания, а также корпус, в который может быть установлена системная плата. Самыми древними в этом отношении выступают платы стандарта AT. В зависимости от их размеров различают: обычные AT (280x220 мм), 3/4 AT (230x220 мм), 1/2 Baby AT (190x220 мм), 2/3 Baby AT (245x220 мм), 3/4 Baby AT (270x220 мм). На ступень выше расположены платы спецификации ATX. По аналогии с AT-платами ATX бывает нескольких видов: Full ATX, Mini ATX, Micro ATX и Flex ATX. Из них наибольшее распространение получили два — Full и Micro ATX. Причем на сегодняшний день большая часть продаваемых компьютеров базируется на платах Micro ATX.

Сейчас уже очевидно, что стандарт ATX слишком велик. И необходимость в переходе к новому форм-фактору системных плат — отнюдь не прихоть или каприз производителей. Причина тому — появление новых шин и интерфейсов, которым попросту неуютно в узких рамках нынешних спецификаций ATX. Кроме того, давным-давно изменились тре-

бования к температурному режиму систем, габаритам корпусов и их шумовым характеристикам. Все это скопище проблем подталкивало разработчиков на проектирование форм-фактора нового поколения. И вот момент настал: минувшей осенью появились финальные спецификации сис-

темных плат форм-фактора VTХ (Balanced Technology Extended; подробно о новом форм-факторе мы писали в январском номере "Игромании"). В настоящее время разработано несколько разных модификаций VTХ. По сути, их главное отличие кроется в ширине платы: ширина стандартного VTХ чуть больше, чем у ATX, — 325,12 мм; ширина microVTХ — 264,16 мм; низкопрофильный picoVTХ — всего 203,20 мм.

Рассмотрим ряд важнейших преимуществ форм-фактора VTХ:

- поддержка низкопрофильных системных плат (microVTХ и picoVTХ);
- оптимизированное расположение компонентов на плате;
- поддержка новых шин и интерфейсов;
- продуманная вентиляция системы;
- возможность применения миниатюрных блоков питания;
- надежная структура крепления плат.

Немаловажно отметить еще одно ключевое нововведение: в спецификации VTХ устройства охлаждения именуются "модулями термического баланса" — Thermal

Для справки

Термины "северный и южный мосты" сложились исторически. По сути, они означают расположение контроллера относительно шины PCI: северный мост находится выше, а южный — ниже. Почему "мост"? Все просто! Название чипсетов произошло от их назначения: северный и южный мосты служат для связи различных шин и интерфейсов.

Module. Скорее всего, под этим термином подразумевается комплект из системы охлаждения процессора и направляющих для потока воздуха внутри корпуса. В спецификации VTХ им отводится главная роль в охлаждении жизненно важных компонентов системы.

Топология платы

Вне зависимости от своего размера любая материнская плата несет на борту стандартный набор элементов: массу всяческих контроллеров, интерфейсов, стабилизаторов и чипов. Попробуем в этом разобраться.

Плотью и кровью любой материнской платы является ее чипсет. Иногда чипсет называют набором системной логики, но, по сути, это одно и то же. Обычно чипсет представляет собой набор разнообразных микросхем, соединенных в один — а чаще в два — кремниевых чипа. Именно здесь определяется весь спектр характеристик, а также производительность нашей "матери".





Внешний вид Thermal Module.

В классическом варианте чипсет состоит из двух основных контроллеров: северного и южного мостов. Эти термины были приняты среди изготовителей чипсетов материнских плат довольно давно. Тем не менее некоторое время спустя корпорация Intel с легкой руки переименовала упомянутые мосты в хабы. Получился самый настоящий винегрет: в то время как интеловские чипсеты объединяются хабовой архитектурой, системная логика от сторонних производителей по-прежнему состоит из двух мостов. Хотя, сказать по правде, мало что изменилось: интеловские хабы по старинке именуют мостами.

Однако не будем отходить от темы. Как мы уже говорили, чипсет состоит из двух взаимосвязанных контроллеров — мостов. Северный мост несет на себе функции управления системной памятью, графической подсистемой компьютера (будь то встроенное графическое ядро или внешняя AGP-видеокарта — неважно), а также обеспечивает связь всех компонентов системы с процессором. Или, проще говоря, выступает в роли связующего звена между процессором, оперативной памятью, видеокартой и южным мостом. В свою очередь, юг чипсета призван обеспечить работу более медленных и менее важных компонентов системы. Обычно в состав южного моста входят контроллеры шины PCI, шины USB, RAID-массивов, интерфейсов SATA и PATA. Плюс ко всему не стоит забывать об интегрированных сетевых и аудиоконтроллерах, которые также умещаются под кремниевой оболочкой южного моста. Думаю, разница в строении «полюсов» чипсета ясна как день. Непонятно лишь одно: зачем понадобилось разделять чипсет на две части? Ответ прост. Во-первых, северный

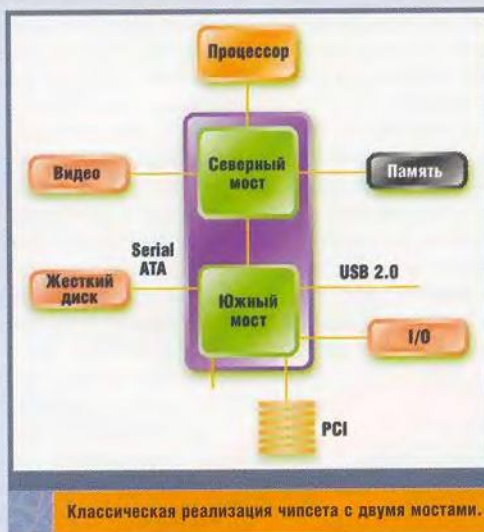
мост работает гораздо быстрее южного, а потому логично вынести его в отдельную микросхему; во-вторых, реализация всего количества контроллеров на одном кристалле влетела бы производителям в копеечку.

В наши дни 64-битной архитектурой процессора уже никого не удивишь. И уже сейчас можно смело сказать, что в ногу с тотальной 64-битностью (в первую очередь это касается процессоров от AMD, хотя Intel тоже не собирается отставать) в нашу жизнь войдут чипсеты нового поколения, которые будут использовать форм-фактор BTX и шину PCI Express. Уже сегодня мы имеем вполне реальный тому пример — набор системной логики NVIDIA nForce3 150. Именно в этом чипсете северный и южный мосты объединены в одну микросхему. Почему так произошло?

Попробуем объяснить, что называется, на пальцах. Одна из важнейших особенностей архитектуры Athlon64 состоит в том, что отныне контроллер памяти интегрирован в ядро процессора. Подобная хитрость позволяет процессору напрямую работать с памятью компьютера. Однако мы знаем, что работа с памятью — прямая обязанность чипсета материнской платы, а точнее, ее северного моста. Получа-

ется, что необходимость разделения чипсета на две части (быструю и медленную) отпадает сама собой. Но, сказать честно, не все производители решились на столь радикальные преобразования. Возьмем хотя бы свежеспеченный чипсет от VIA Technologies K8T800, который, в отличие от nForce3, построен по классической схеме с разделением на северный и южный мосты. Какая идеология будет более жизнеспособной, покажет только время. Мы же не будем заострять на этом внимание и, разобравшись в этом вопросе, пойдем дальше.

Помимо чипсета с большим алюминиевым радиатором, на поверхности рядовой материнской платы можно обнаружить так называемый BIOS (Basic Input/Output System; см. также наш «Словарь железячника»). Или, точнее, маленькую микросхему, в которой и находится программная среда BIOS. Зачем материнской плате нужен BIOS? Ответим: для того, чтобы компьютер смог разобраться в



Классическая реализация чипсета с двумя мостами.

Словарь железячника

BIOS (Basic Input/Output System) — основная система ввода/вывода. Программное обеспечение низкого уровня, необходимое для загрузки компьютера. По сути, BIOS содержит коды управления клавиатурой, экраном, дисковыми, последовательной связью и другими первоочередными функциями.

CMOS — память хранения параметров BIOS, необходимых для загрузки компьютера. Эти параметры хранят информацию о типе дисководов, количестве памяти, а также время и календарную дату.

FSB (Front Side Bus) — внешняя (системная) шина, связывающая центральный процессор с чипсетом (в частности, с северным мостом) на материнской плате.

Контроллер IDE — шинная технология, позволяющая подключать винчестеры и CD/DVD-приводы.

Контроллер Serial ATA (SATA) — устройство, позволяющее подключать винчестеры стандарта Serial ATA.

Контроллер RAID — позволяет объединить два или иногда четыре жестких диска в дисковый массив для обеспечения большей скорости работы или же большей надежности.

Порты USB — разъемы, позволяющие подключать периферию: джойстики, мыши, принтеры, сканеры, носители информации и т.п. В большинстве современных плат уже имеются порты стандарта USB 2.0 с пропускной способностью 480 Мбит/с.

Рoadмэп (от англ. road — «путь», map — «карта»). В действительности значений у этого термина масса. Между тем в нашем материале роадмэп можно перефразировать так: схема разводки элементов материнской платы.

Сетевой контроллер — вариант сетевой карты, встроенной в чипсет или реализованной прямо на материнской плате. Позволяет подключаться к сети Ethernet (10 или 100 Мбит/с). Удобен для домашних и офисных сетей. В некоторых материнках контроллер позволяет подключиться также к сети Ethernet со скоростью 1 Гбит/с. В самых современных платах иногда встречаются контроллеры Wi-Fi, позволяющие подключать устройства для беспроводной работы в сети.

Слот AGP — позволяет подключить внешнюю видеокарту. На сегодняшний день распространены AGP 4X (1,07 Гб/с) и 8X (2,1 Гб/с). Цифра в обозначении определяет скорость передачи данных. Слот 8X обратно совместим с AGP 4X, но может спровоцировать серьезные проблемы при использовании AGP 2x (533 Мб/с) и 1x (266 Мб/с) видеокарт.

Слоты PCI — места для установки карт расширения: модемов, сетевых карт, SCSI-контроллеров и т.п. По спецификации ATX на плате их должно быть пять, но если плата малоформатная — то меньше.

Форм-фактор — это, по сути дела, стандарт, определяющий размеры материнской платы, места ее крепления к корпусу, расположение интерфейсов шин, портов ввода/вывода, процессорного гнезда и слотов для оперативной памяти, а также тип разъема для подключения блока питания.

подключенных к нему устройствах и загрузить операционную систему. Иными словами, программа BIOS загружается из специально отведенного участка памяти CMOS и предоставляет информацию для корректного запуска операционной системы.

Также на любой "мамке" присутствует масса всяческих разъемов, конденсаторов, стабилизаторов, слотов и перемычек. Начнем, пожалуй, с простых и незамысловатых разъемов. Порты для мышки и клавиатуры, последовательные и параллельные, а также USB-порты — все это подпадает под общее и всеобъемлющее слово "разъем". Для удобства восприятия разъемы окрашены в разные цвета. Например, одинаковые по конструкции порты PS/2 для мышки и клавиатуры, как правило, окрашены разными цветами. По



аналогии с портами в разные цвета также окрашиваются и слоты расширения, находящиеся непосредственно на поверхности материнской платы. Обычно группа слотов PCI имеет один цвет, графический порт AGP — другой, слоты памяти — третий. В один из таких слотов можно установить видеокарту, а в другой — память. Однако разные компоненты системы — такие как процессор, память и видеокарта, — работают на разных уровнях напряжения. И, как следствие, для стабильной работы всего спектра устройств необходим специальный регулятор напряжений. На данный момент на всех материнских платах присутствует автоматический модуль регуляции напряжений VRM (Voltage Regulator Module). Именно за счет этого оверклокеры повышают напряжение на своих процессорах, а впоследствии разгоняют их. Хотя не каждый оверклокер знает, что чрезмерно большое напряжение может повредить процессор. Потому как скачки напряжения, а в особенности повышенного, могут вывести процессор из строя. Уберечь чудо инженерной мысли от его величества случая помога-

Компактность vs. скорость

Сегодня людям не нужны громоздкие внутрикомпьютерные конструкции — на первое место выходят миниатюризация и снижение шума. Под эгидой этого принципа родился новый миниатюрный форм-фактор материнских плат ITX, который был спроектирован исключительно для платформы VIA EPIA. Основное преимущество EPIA заключается в компактных размерах платы и низком энергопотреблении. Главный же и, по сути, самый значительный ее недостаток — платформы на основе EPIA обладают очень низкой производительностью. Однако производитель с уверенностью отвечает, что в обозримом будущем платформа EPIA будет иметь богатый спектр возможностей в сочетании с высокой производительностью. Кроме того, представители VIA утверждают, что EPIA смогут заменить настольные ПК в автотракторных домах и офисах. Что же, поживем — увидим...

Сравнение ATX с другими форматами

Размеры платы	ATX	Micro ATX	Flex ATX	Mini ITX
Максимум, мм	305x244	244x244	229x191	170x170
Относительно ATX, %	100	80	59	39

ют специальные конденсаторы, которые обеспечивают ровный поток напряжения на плате. Это очень важно потому, что потребление энергии процессором может меняться мгновенно — от низкого к высокому и наоборот.

Гляди, работает!

В завершение нашего материала попытаемся понять принцип работы материнской платы. Выясним, какими путями, а главное — откуда и куда идут потоки информации в наших компьютерах.

Итак, представим себе программу, которой требуется отобразить на экране некий ландшафт в 3D. Первым шагом программка затребует необходимые для этого файлы и библиотеки. После этого процессор перенаправит их с жесткого диска по путям южного и северного мостов напрямую в оперативную па-

мять компьютера. Далее программка решит создать модель будущего ландшафта, черпая информацию из оперативной памяти и подкрепляя недостающими данными с жесткого диска. То есть, в переводе на общедоступный язык, к процессору устремится два потока данных — из памяти и с жесткого диска. Далее — больше. Наша программка решит прорисовать рассчитанную модель ландшафта и отправит необходимую информацию видеокарте. Само собой, с жесткого диска придется подгрузить необходимые текстуры, а это уже третий поток информации. Конечно, в результате долгожданная картинка на экране все-таки прорисовывается, но за какое время это произойдет — на 50% зависит от скоростных характеристик материнской платы.

Как можно убедиться, все компоненты компьютера сильно связаны не только друг с другом, но и с материнской платой. Даже если у вас будет мощный процессор, 1 Гб DDR SDRAM-памяти, видеокарта за 500 у.е. и RAID-массив с двумя HDD Serial ATA, но при этом устаревшая материнская плата — все эти чудеса технической мысли окажутся не при деле. Если вы хотите получить от компьютера максимальную производительность, в первую очередь обратите внимание на материнскую плату. Но при этом не стоит забывать, что система должна быть сбалансирована в целом. Каждый компонент вносит свой, весьма заметный вклад в общую мощность вашего PC.

И все же, если вы решили апгрейдить систему постепенно, в первую очередь купите хорошую материнскую плату. А потом докупайте к ней все остальное. В награду вы получите высокую производительность и надежность системы в целом.



ATI vs. NVIDIA: ВОЙНА ПРОДОЛЖАЕТСЯ

Тестирование видеокарт в ценовой категории 120–200 долларов

Дмитрий Чеканов

Компании ATI и NVidia — давние и непримиримые соперники на рынке графических систем. Они ведут технологические войны на всех сегментах графического рынка — от дорогих hi-end до бюджетных карт. Видеокарты класса ATI Radeon 9800 XT и NVidia GeForce

Тестовый стенд

Материнская плата	ASUS P4P800 Deluxe (чипсет Intel i865PE)
Процессор	Intel Pentium 4 3,2 ГГц (FSB 800 МГц)
Память	4x 256 Мб Corsair DDR400

Драйвера и ПО

Драйвера для карт от ATI	Catalyst v. 3.9
Драйвера для карт от NVidia	Detonator FX 52.16
Версия DirectX	9.0b
ОС	Windows XP Professional

В левом углу ринга: Radeon 9600 Pro и 9600 XT

Канадская компания ATI Technologies выпускает для массового рынка видеокарт целую серию Radeon'ов — 9600/9600 SE/9600 Pro/9600 XT. Мы остановим свой взор на самых мощных из них — 9600 Pro и 9600 XT. Сама серия 9600 являются полноценной заменой линейки карт 9500.

Рассмотрим технические характеристики и особенности чипов. Radeon 9600 Pro базируется на ядре RV350, а 9600 XT использует RV360. Ядра мало чем отличаются друг от



Видеокарта Radeon 9600 XT в исполнении от Sapphire Tech.

FX 5950 в первую очередь интересны фанатам компьютерных игр, которые готовы платить любые деньги (400–600 долларов), лишь бы получить самую высокую производительность и все современные навороты.

Но большинство из нас не готовы расстаться с такой суммой. В большинстве случаев мы тратим сумму на покупку новой видеокарты сумму в районе 120–200 у.е. Существует много карт, которые укладываются в этот ценовой диапазон, и подчас трудно решить, что именно выбрать. Чтобы помочь вам определиться с решением, мы протестировали две современные видеокарты: две от NVidia (GeForce FX 5600 Ultra и 5700 Ultra) и две от ATI (Radeon 9600 Pro и 9600 XT); между ними чаще всего и колеблется выбор большинства современных геймеров.

Сравнительные характеристики видеокарт

Карта	Radeon 9600 PRO	Radeon 9600 XT	GeForce FX 5600 Ultra	GeForce FX 5700 Ultra
Кодовое название чипа	RV350	RV360	NV31	NV36
Техпроцесс	0,13 мкм	0,13 мкм	0,13 мкм	0,13 мкм
Число транзисторов	~75 млн	~75 млн	~80 млн	~82 млн
Шина AGP	1x/2x/4x/8x	1x/2x/4x/8x	1x/2x/4x/8x	1x/2x/4x/8x
Память	128/256 Мб	128/256 Мб	128/256 Мб	128/256 Мб
Частота чипа	400 МГц	500 МГц	400 МГц	475 МГц
Частота памяти	300 МГц (600 DDR)	300 МГц (600 DDR)	400 МГц (800 DDR)	450 МГц (900 DDR)
Версия вершинных программ	2.0	2.0	2.0	2.0
Версия пиксельных программ	2.0	2.0	2.0	2.0
Совместимость с DirectX	9.0	9.0	9.0	9.0
Режимы сглаживания	Мультисэмплинг; максимум 6x	Мультисэмплинг; максимум 6x	Мультисэмплинг; максимум 4x; смешанные режимы; максимум 8x	Мультисэмплинг; максимум 4x; смешанные режимы; максимум 8x
Анизотропная фильтрация	2/4/8/16x	2/4/8/16x	2/4/8x	2/4/8x
Число выходов на дисплей	2	2	2	2
Встроенные RAMDAC	2 x 400 МГц	2 x 400 МГц	2 x 400 МГц	2 x 400 МГц
Особые функции	Встроенный ТВ-кодер; FullStream; адаптивная фильтрация	Встроенный ТВ-кодер; FullStream; адаптивная фильтрация	Встроенный ТВ-кодер; адаптивная фильтрация, DirectX 9+	Встроенный ТВ-кодер; адаптивная фильтрация, DirectX 9+
Цена	\$140	\$170	\$120	\$190

Фирменные технологии ATI

SmoothVision 2.1 — помогает добиться высокого качества изображения, используя технологию сглаживания неровностей всей сцены (FSAA) и анизотропную фильтрацию.

SmartShader 2.0 — позволяет программировать сложные эффекты кинематографического качества

в 3D-играх и приложениях нового поколения. Эта технология поддерживает пиксельные и вершинные программы версии 2.0, совместима с DirectX 9.

HyperZ III+ — уменьшает объем прорисовки объектов на экране, снижая нагрузку на видеокарту.

HyperZ отсекает невидимые полигоны на раннем этапе обработки. Таким образом, обрабатываются только те полигоны, которые реально видны на экране монитора. Впрочем, подобная технология используется в видеокартах уже несколько лет.

друга. Оба чипа производятся по 0,13 мкм техпроцессу и обладают одинаковым количеством транзисторов — 75 млн. Основное отличие заключается в том, что у 9600 XT графический процессор работает на большей тактовой частоте. RV360 работает на скорости 500 МГц, в то время как RV350 — на 400 МГц. Рабочая частота памяти у обеих карт осталась одинаковой — 600 МГц. В большинстве случаев карты комплектуются 128 Мб памяти типа **DDR SDRAM**, хотя производители также выпускают версию с 256 Мб. 9600 Pro и XT поддерживают следующие фирменные технологии

версией **NV30** (а он, в свою очередь, используется в картах серии **GeForce FX 5800**).

GeForce FX 5700 Ultra базируется на ядре **NV36**. Данный чип является облегченной версией **NV35** (используется в картах серии **GeForce FX 5900**).

Чипы **NV31** и **NV36** также производятся по



Видеокарта GeForce FX 5700 в исполнении от Asus.

ATI: **Hyper Z III+**, **SmartShader 2.0** и **SmoothVision 2.1**. Как и все карты линейки 9600, Radeon 9600 Pro/XT не требуют дополнительного питания.

В правом углу ринга: GeForce FX 5600 Ultra и 5700 Ultra

NVidia не отстает от своего лучшего врага: на рынке представлено много высокопроизводительных и при этом недорогих решений от этой компании — **GeForce FX 5600/5600 XT/5600 Ultra/5700/5700 Ultra**. Как и в случае с картами от ATI, для тестирования мы взяли наиболее продвинутые версии ускорителей — **5600 Ultra** и **5700 Ultra**.

Видеокарты **5600 Ultra** оснащены чипом **NV31**, который, по сути, является упрощенной

версией **5700 Ultra**. Games, Call of Duty от Infinity Ward, Halo от Microsoft, Nascar Thunder 2004 от Electronic Arts, X2 — The Threat от Enlight Software и тест **AquaMark3** от Massive Development. Все игры тестировались с максимальной детализацией. Узнать тактико-технические характеристики нашего тестового стенда можно из соответствующей таблицы.

Unreal Tournament 2003



Unreal Tournament 2003 использует современный мощный 3D-движок, который жестоко эксплуатирует все возможности DirectX 7 и некоторые функции DirectX 8. Мы прогнали этот тест при установке максимально доступного уровня детализации, чтобы предельно нагрузить графическую подсистему. Вместо использования демонстрации **Flyby**, которая имеет мало общего с реальной производительностью самой игры, мы записали наши собственные timedemo на карте **Inferno**.

В первом случае Radeon 9600 XT оказался лишь чуть быстрее 9600 Pro. А NVidia

Call of Duty

Карта	Radeon 9600 PRO	Radeon 9600 XT	GeForce FX 5600 Ultra	GeForce FX 5700 Ultra
1024x768, FPS	89,7	95,3	78,1	97,8
1024x768 с 4x FSAA и 8x ANISO, FPS	37,1	40,4	30,7	38,1

Частота чипа у видеокарт **5700 Ultra** составляет 475 МГц против 400 МГц у **5600 Ultra**. Интересно и то, что в видеокартах **5700 Ultra** используется память **DDR II** с частотой 900 МГц. На более старые **5600 Ultra** устанавливаются обычная память **DDR SDRAM** с частотой 800 МГц. Обе карты совместимы с DirectX 9 и используют фирменные технологии от NVidia: **IntelliSample**, **CineFX 1.0** (в случае **5600 Ultra**) и **CineFX 2.0** (в случае **5700 Ultra**).

Если сравнивать прямых конкурентов, а именно Radeon 9600 XT и FX 5700 Ultra, внешне, то последняя имеет большие размеры и вес (357 г против 197 г). Кроме того, **5700 Ultra** использует внешний разъем питания. Что же касается характеристик внутренних — обратите внимание на таблицу «Сравнительные характеристики видеокарт».

Результаты тестирования

Для тестирования мы использовали такие игры, как **Unreal Tournament 2003** от Epic

GeForce FX 5600 Ultra заметно отстает от всех конкурентов, включая **5700 Ultra**.

С включением сглаживания и анизотропной фильтрации Radeon 9600 XT также не сильно оторвался от pro-версии. Продукция от NVidia явно проигрывает обоим решениям от ATI.

Call of Duty

В этой игре мы использовали записанную нами timedemo, которая проигрывалась с максимальной детализацией.

Обратите внимание: в первом тесте FX 5600 Ultra проиграла всем, а вот **5700 Ultra** выбились в лидеры. Хотя и недалеко — отрыв от 9600 XT минимален.

Фирменные технологии NVidia

CineFX 2.0 — позволяет создавать эффекты кинематографического качества, поддерживает вершинные и пиксельные программы, а также DirectX 9.

IntelliSample — технология позволяет улучшить качество изображения и снизить нагрузку на память видеокарты. Поддерживает анизотропную фильтрацию, различные методы сглаживания, компрессию информации о цвете.

Unreal Tournament 2003

Карта	Radeon 9600 PRO	Radeon 9600 XT	GeForce FX 5600 Ultra	GeForce FX 5700 Ultra
1024x768, FPS	66,7	70,4	57,5	70,7
1024x768 с 4x FSAA и 8x ANISO, FPS	41,6	45,1	32,7	38,7



При включении максимального качества картинки ситуация меняется в пользу 9600 XT, хотя опять же отрыв от 9600 Pro и 5700 Ultra небольшой. 5600 Ultra снова находится в аутсайдерах.

Halo — Combat Evolved



Halo от Microsoft — одна из первых игр под DirectX 9, попавшая на прилавки магазинов. В случае с ней мы использовали встроенную процедуру тестирования.

Современные игры типа Halo способны в полной мере нагрузить и даже перегрузить карты среднего уровня. Для комфортной игры здесь требуются карты помощнее, типа 9800 XT или FX 5950 Ultra. В нашем же тесте уверенно лидируют Radeon 9600 XT и GeForce FX 5700 Ultra.

Nascar Thunder 2004



Это последняя версия популярных гонок от Electronic Arts. Мы использовали воспроизведение записанной игры с видом из кабины, а число FPS определялось с помощью программы FRAPS.

Картина более чем интересная: обе карты от ATI и GeForce FX 5700 Ultra прекрасно справились с тестом, а вот 5600 Ultra серьезно отстала.

X2 Rolling Demo

Карта	Radeon 9600 PRO	Radeon 9600 XT	GeForce FX 5600 Ultra	GeForce FX 5700 Ultra
1024x768, FPS	43	48,4	47,6	56,5

Halo — Combat Evolved

Карта	Radeon 9600 PRO	Radeon 9600 XT	GeForce FX 5600 Ultra	GeForce FX 5700 Ultra
1024x768, FPS	28,71	34,15	24,8	34,6

Nascar Thunder 2004

Карта	Radeon 9600 PRO	Radeon 9600 XT	GeForce FX 5600 Ultra	GeForce FX 5700 Ultra
1024x768, FPS	63,2	63,5	44,8	62,2
1024x768 с 4x FSAA и 8x ANISO, FPS	32,4	35,7	24,7	32,4

AquaMark 3

Карта	Radeon 9600 PRO	Radeon 9600 XT	GeForce FX 5600 Ultra	GeForce FX 5700 Ultra
1024x768, FPS	26 463	31 296	22 472	29 444

В более ресурсоемком (втором) варианте режиме ситуация такая же, комментировать тут особо нечего.

X2 Rolling Demo



Хотя эта игра/демо не использует каких-либо пиксельных программ, движок X2 задействует трафаретные тени и наложение рельефных карт dot3. Благодаря этому игра является одним из самых красивых космических симуляторов.

Картина в целом ровная, если не смотреть на результаты 5700 Ultra. Эта карта сильно оторвалась от конкурентов.

AquaMark 3



Данный тест базируется на движке игры AquaNox 2: Revelation. Он использует высокий уровень детализации и комбинацию программ-шейдеров DX8/DX9.

Здесь мы можем сделать те же выводы, что и для Halo: при использовании современных пиксельных и вершинных эффектов необходимы карты последнего поколения. В нашем случае 9600 XT и FX 5700 Ultra показывают неплохие результаты и серьезно

оторвались от 9600 Pro. FX 5600 Ultra показывает самые слабые результаты.

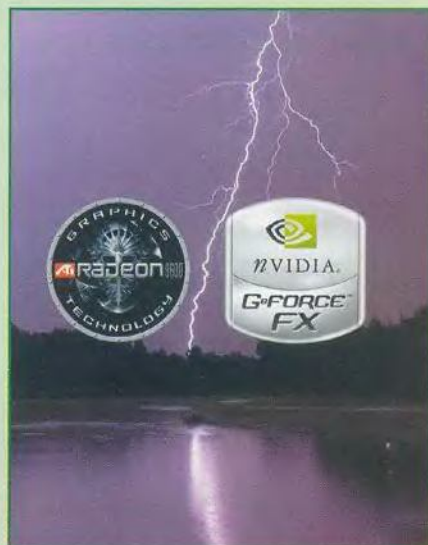
Заключение

Битва выдалась горячей. Пора подвести ее итоги: кто вышел победителем, а кого унесут с поля на щите под скорбное молчание соратников?

Начнем с продукции ATI. Увеличение производительности Radeon 9600 XT по сравнению с его предшественником (9600 Pro) в большинстве случаев невелико. Наибольший прирост наблюдается в играх, активно использующих пиксельные и вершинные программы.

У NVidia мы видим куда больший прогресс. Если GeForce FX 5600 Ultra во многих случаях проигрывала видеокарте 9600 Pro, то с приходом 5700 Ultra компания сделала изрядный шаг вперед. Новая карта сильно прибавила в производительности. Перед сдачей номера в печать стало известно, что NVidia выпустит новую версию карты, которая комплектуется памятью GDDR-3. В производительности карта от этого только выиграет — но и цена подрастет.

Однако усилий NVidia оказалось недостаточно для победы: 9600 XT от ATI оказалась чемпионом в большинстве тестов. Таким образом, на данный момент бюджетные карты от ATI выглядят более привлекательной покупкой. Кроме высокой производительности, они могут похвастаться и более низкой ценой. Если NVidia сможет снизить цену, то конкуренция в этом сегменте рынка станет более жесткой. Ну а пока — счет 1:0 в пользу канадцев.



ДВОЕ ИЗ ЛАРЦА

Игра на двух мониторах — экзотика или реальность?

Дмитрий Чеканов

Как известно, на степень погружения игрока в игру влияет множество факторов: правдоподобная графика, звуковое оформление, гибкие настройки управления и так далее. Конечно, производители оборудования и разработчики игр прилагают все усилия, чтобы сделать плоды своего творчества более реалистичными.

Но вот уже многие годы мы смотрим в игровой мир через крохотное (15 или 17 дюймов) оконце монитора. Конечно, можно купить 21-дюймовый монитор, но позволить себе такую роскошь могут далеко не все. Однако есть и альтернативный вариант: можно играть сразу на двух мониторах! Причем в условиях падения цен на 15" и 17" ЖК-панели данное решение становится все более привлекательным. К тому же, почти все современные видеокарты поддерживают работу с двумя экранами.

Если бы да кабы

Современные игры не торопятся задействовать все преимущества двух мониторов. Ибо разработчики, конечно, осознают, что, несмотря на все преимущества, играть на двух мониторах будет в лучшем случае два-три процента аудитории. Поэтому все элементы интерфейса размещаются на одном экране.

Возьмем, для примера, сверхпопулярную игру **Battlefield 1942**. Как бы было удобно, если бы на основном экране отображалась игра, а на втором экране — большая версия игровой карты и окно с чатом! Тогда геймер не отвлекался бы на переключение между окнами.

В гонках на втором дисплее выводился бы вид сверху, в результате чего игрок мог бы четко определить свое местоположение на трассе. Да и важную информацию в стратегиях реального времени или экономических симуляторах больше не приходилось бы прятать за пунктами меню или сочетаниями горячих клавиш.

Реальность, конечно, далека от идеала. Если игры и поддерживают расширение видимой области за пределы одного монитора (Surround Gaming), то такой режим эффективен только при наличии трех мониторов — ведь вы не желаете видеть на месте геометрического центра изображения пластмассовые крошки мониторов? Эффективно использовать систему из двух мониторов может только ограниченное число игр. Самые популярные из них — **X2 — The Threat** от Egosoft и **Microsoft Flight Simulator 9 — A Century of**

Flight. Собственно, с их помощью мы и проведем тесты нашего обзора.

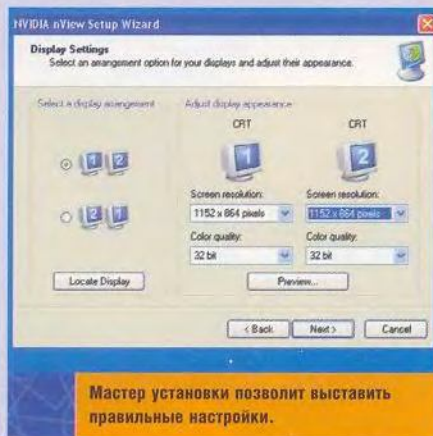
Не только игры

Слаженный дуэт мониторов будет полезен не только в играх, но и в офисных приложениях, графических программах и т.п. — поскольку вместо нагромождения окон на одном экране вы сможете разместить их оптимальным образом по площади двух мониторов.

Но перед тем как перейти к самим играм, давайте посмотрим, что у нас есть в области аппаратной поддержки этой замечательной идеи. Какие карты поддерживают работу с двумя мониторами и какие режимы у них присутствуют?

ДВОЙНОЙ УДАР NVIDIA

Карты линейки **GeForce FX** поддерживают все четыре режима работы (см. соответствующий текстовый блок) с двумя дисплеями. Режимы можно переключать с помощью утилиты **nView**, которая входит в состав драйверов. После установки драйверов карта "почует" присутствие второго дисплея, и вы сможете выставить правильные настройки.



Мастер установки позволит выставить правильные настройки.

Мы рекомендуем создать в **nView** профиль для каждого приложения. Тогда вы сможете легко переключаться между ними. Скажем, один профиль будет служить для работы (в нем оба монитора будут выводить картинку в разрешении 1280x1024), а второй будет использоваться специально для игр (там будет выставлена горизонтальная растяжка с разрешением 2048x768). Порядок работы с профилями таков: сначала создаете новый профиль (закладка **Profile** в

nView), затем изменяете настройки для этого профиля. Не забудьте потом сохранить профиль.

ДВОЙНОЙ УДАР ATI

Графические карты **ATI Radeon** также поддерживают работу с несколькими мониторами, хотя ассортимент режимов ограничен — есть только **Dual-View** и **Clone**. Режимы вертикальной и горизонтальной растяжки, которые используются в большинстве игр, картами **ATI** не поддерживаются. Настройку двух мониторов можно осуществить через драйверы, а для расширенных опций стоит использовать утилиту **HydraVision** (скачивается отдельно с сайта **ATI**). Утилита позволяет использовать несколько виртуальных рабочих столов аналогично окружению **Unix/Linux X**. **ATI** называет такое окружение термином **"Multi-Desktop"**.

Мы не знаем, почему карты **ATI** не поддерживают режимы растяжки. Скорее всего, проблема носит программный характер. Драйвера **Catalyst** рассматривают карты **ATI** с поддержкой двух мониторов как два отдельных устройства — каждое со своим драйвером. Ну а нам остается только признать, что карты **ATI** не особенно подходят для игр с использованием нескольких мониторов.

ПОДКЛЮЧЕНИЕ

Большинство карт **Nvidia** поставляются с одним разъемом **VGA** и одним — **DVI**. Адаптер **DVI-to-VGA** позволяет подключить второй ЭЛТ-монитор. Ситуация усложняется, если вы желаете подключить два ЖК-монитора через цифровые интерфейсы (2xDVI), поскольку лишь небольшое число производителей поставляют карты с двумя выходами **DVI**. Если вы ищете именно такие модели, рекомендуем прошерстить линейки продуктов **Gainward** и **XFX**.

Карты **Radeon** обычно тоже используют комбинацию одного выхода **VGA** и одного **DVI**. И здесь вы можете использовать адаптер



Возможные варианты подключения.

DVI-to-VGA для подключения второго аналогового ЭЛТ-монитора. На данный момент мы не встречали на рынке карты Radeon с поддержкой двух выходов DVI (кроме решений для рабочих станций).

Открытый космос от NVidia

Технология работы с двумя мониторами появилась не так давно, поэтому игр с поддержкой этой технологии не так много, как хотелось бы. Одна из них — X2 — The Threat. Игра сильно напоминает классику жанра космических военно-торговых симуляторов — Elite. Геймер путешествует по космосу на своем космическом корабле и зарабатывает деньги, выполняя различные миссии. Деньги позволяют приобрести большие и быстрые корабли, а также оборудование для них.

После установки патча 1.1 игра может работать на двух или трех мониторах. Однако владельцы карт ATI не смогут ею воспользоваться, поскольку при этом требуется поддержка режима горизонтальной растяжки (Horizontal Span). Если режим поддерживается, игра при запуске определяет второй дисплей, после чего на второй (если есть, то и на третий) монитор выводятся дополнительные ракурсы. Поэтому режим X2 с поддержкой двух мониторов очень близок к играм Surround Gaming. Однако X2 предлагает не просто расширение области видимости, а вывод на дополнительные мониторы информации и внешних ракурсов корабля игрока или вражеских кораблей. Настройки вывода можно изменять в меню опций игры.

Чтобы запустить игру на картах NVidia, сначала создайте профиль в режиме горизонтальной растяжки (Horizontal Span) и активируйте его.

После запуска X2 меню конфигурации предложит новые "широкие" разрешения. Чтобы не получить

искаженную картинку, рекомендуем выбрать горизонтальное разрешение в два раза большее "нормального" — к примеру, 2048x768 (1024 по горизонтали на каждый монитор).

После запуска игры вы обнаружите, что заставка игры отображается на обоих мониторах. Оказавшись в кабине корабля, нажмите F5 — это активирует режим игры с несколькими мониторами. Дополнительные настройки доступны в меню опций (вызывается по нажатию Esc). Секция Monitor Layout предлагает настройки для режима с несколькими мониторами. Опция Dual 1—1 означает, что второй экран отобразит дополнительный вид. Следовательно, опция 1—4 отобразит четыре вида на втором экране.

Из-за увеличенного разрешения графической карте приходится обрабатывать боль-

Режимы работы с двумя мониторами

На данный момент существует четыре основных режима работы с двумя дисплеями.

— **Dual-View**: на каждый монитор выводится отдельная картинка. При этом разрешение и частота обновления могут быть выбраны отдельно для каждого экрана.

— **Clone-View**: второй дисплей отображает ту же картинку, что и первый.

— **Растяжка экрана по горизонтали (Horizontal Span)**: два монитора рассматриваются как один цельный продолговатый экран, причем рабочий стол разбивается пополам. В данном случае горизонтальное разрешение удваивается. Частота обновления идентична для обоих мониторов. Такой режим поддерживается играми наиболее часто.

— **Растяжка экрана по вертикали (Vertical Span)**: режим аналогичен горизонтальной растяжке, однако рабочий стол растягивается по вертикали. Соответственно, разрешение по вертикали удваивается.



Наслаждаемся полетом на двух экранах.

Результаты X2 Benchmark

Карта	FPS
NVidia GeForce FX 5950 Ultra один монитор	54,6
NVidia GeForce FX 5950 Ultra два монитора	38,9

шее число пикселей, что приводит к снижению производительности. Ниже показаны результаты производительности, полученные нами во время тестирования. Для зловещных экспериментов над X2 — The Threat мы использовали специальный тестовый ре-

жим игры, а также запись полета. На втором экране были активны два дополнительных вида. Во время тестирования были включены 4x полноэкранное сглаживание и 8x анизотропная фильтрация.

Как показывают результаты, увеличение разрешения "съедает" некоторую часть производительности, но играть это не мешает.

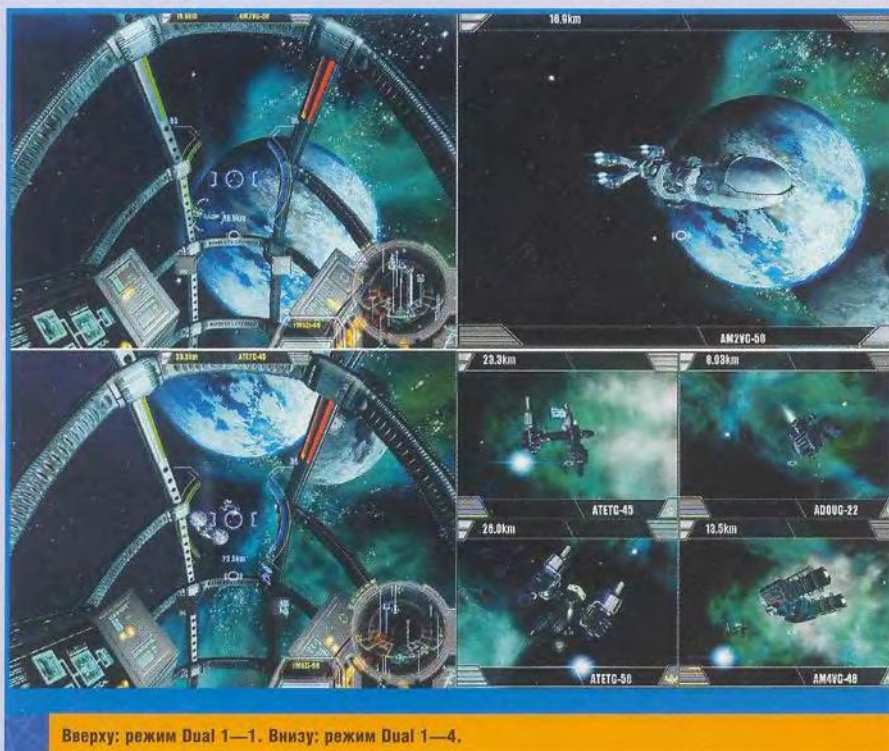
Microsoft Flight Simulator 9 — A Century of Flight

Мы не случайно выделили девятую часть Microsoft Flight Simulator в отдельную главу. Игра поддерживает как режимы Surround Gaming (NVidia, Matrox), так и конфигурации Dual-View (ATI, NVidia, Matrox). Рассмотрим каждый вариант отдельно.

РЕЖИМ SURROUND GAMING (NVIDIA, MATROX)

Данный режим работает только на картах, поддерживающих горизонтальную растяжку (Horizontal Span) — то есть тут выбор геймера ограничен продуктами NVidia и Matrox. Как и в X2, здесь нужно установить данный режим перед запуском игры. После запуска игра предложит выбрать новые режимы и разрешения.

Во время игры вид можно растягивать на оба монитора. При этом приборную доску можно масштабировать для соответствия разрешению. Окна с дополнительными видами можно свободно распределять по обоим мониторам. К сожалению, в MFS нет какой-либо опции для закрепления видов и панелей в определенных местах.



Вверху: режим Dual 1—1. Внизу: режим Dual 1—4.

При этом, однако, возникает существенный недостаток — рамка по центру, не отображенная на иллюстрациях. Поэтому для двух мониторов мы бы порекомендовали режим, когда второй экран используется исключительно для вывода дополнительных видов.

РЕЖИМ DUAL-VIEW (ATI, NVIDIA, MATROX)

В конфигурациях Dual-View настройка игры под два монитора несколько сложнее. Microsoft даже предлагает краткое руководство по настройке по адресу:

www.microsoft.com/games/flightsimulator/fs2004_multimonitor.asp.

Второй монитор в этом режиме может быть использован только для дополнительных видов. После запуска игры вам нужно указать соответствующие настройки для обоих мониторов.

После запуска второй дисплей все еще будет неактивен. Чтобы на него можно было переносить виды, игру нужно переключить в полноэкранный режим (нажать **Alt+Enter** или перейти в меню игры: **Alt->Views->Full Screen**).

Вы можете добавить новые виды через меню View, однако для их переноса на второй

мы использовали два дополнительных (Spot Plane и Tower). Дополнительные виды достаточно сильно снизили производительность. Чтобы показать, насколько заметно упала производительность, мы также провели тестовые проходы как с включенными, так и с выключенными ракурсами при использовании одного монитора. Производительность измерялась с помощью **FRAPS**. Во время тестирования были включены 4x полноэкранное сглаживание и 8x анизотропная фильтрация.

Результаты MS Flight Simulator (Horizontal Span)

Карта	fps
NVidia GeForce FX 5950 Ultra один монитор	46,4
NVidia GeForce FX 5950 Ultra один монитор, два вида добавлено	22,7
NVidia GeForce FX 5950 Ultra два монитора, два вида добавлено	17,4

Как можно заметить, дополнительные виды действительно снижают количество кадров в секунду. Из-за высокого разрешения производительность в режиме горизонтальной растяжки оказывается еще хуже.

даем предполагаемое падение производительности при активации дополнительных видов на одном мониторе. Однако в режиме Dual-View обе карты работают заметно быстрее и практически достигают уровня производительности одного монитора без дополнительных видов. Вероятно, это связано с устройством 3D-движка, который обрабатывает каждый ракурс индивидуально. В режиме одного монитора дополнительные виды пересекаются с обычной перспективой. Поскольку каждый вид просчитывается индивидуально, а затем накладывается на другие при выводе, частота кадров падает соответствующим образом. При выносе дополнительных видов на второй дисплей в режиме Dual-View наложения видов друг на друга не происходит, поэтому мы наблюдаем производительность практически на уровне одного монитора без дополнительных видов.

Отметим, что в этом режиме карты могут сильно нагреваться. Поэтому — следите за температурой.

Один в поле не воин

Можно с уверенностью говорить о том, что режим игры на двух или нескольких мониторах не является плодом воображения маркетологов — он действительно позволяет получать от игр новые ощущения. Если вы уже используете конфигурацию из двух мониторов для повседневной работы на компьютере, до игры на двух мониторах рукой подать. Нужно произвести необходимые настройки в играх и драйверах. И вы сможете наслаждаться игрой на двух мониторах.



Вы можете масштабировать и переносить виды.

дисплей необходимо произвести операцию **Undock**. Для этого правой клавишей мыши на дополнительный вид и выберите **Undock**. Теперь вид имеет свое собственное окно, и его можно перенести на второй дисплей. Виды GPS, дросселя и других инструментов можно перенести на второй экран точно таким же способом.

К сожалению, в игре нельзя сохранить конфигурацию. Поэтому вам придется повторять всю процедуру при каждом новом полете. Примечание: если вы переключитесь обратно в оконный режим по нажатию **Alt+Enter** или перейдете на рабочий стол Windows по нажатию **Alt+Tab**, виды на втором дисплее могут сместиться на основной дисплей. Тогда вам придется вновь провести указанную выше операцию.

Производительность

Мы разделили тесты на две части. Сначала мы решили посмотреть, как влияет на производительность **GeForce FX 5950 Ultra** режим горизонтальной растяжки (Horizontal Span). А затем стали выяснять, как эта карта работает в конфигурации Dual-View. Кроме стандартного ракурса,

Затем мы провели тест в режиме Dual-View — тоже с участием карты **ATI Radeon 9800 XT**. Мы перенесли два дополнительных вида на второй монитор, оставили вид башни в стандартном размере и увеличили вид на самолет настолько, насколько было возможно, чтобы при этом не перекрывался вид башни. Во время тестирования были включены 4x полноэкранное сглаживание и 8x анизотропная фильтрация.

Результаты MS Flight Simulator (Dual-View)

Карта	fps
NVidia GeForce FX 5950 Ultra один монитор	46,4
Radeon 9800 XT один монитор	47,8
NVidia GeForce FX 5950 Ultra один монитор, два вида добавлено	22,7
Radeon 9800 XT один монитор, два вида добавлено	24
NVidia GeForce FX 5950 Ultra два монитора, два вида добавлено	41,9
Radeon 9800 XT два монитора, два вида добавлено	44

А вот здесь результаты оказались довольно интересными. Поначалу мы наблюдаем

преимущества режима Dual-View. Хотя разработчики нечасто балуют нас играми, способными «работать на два фронта», надеемся, что появление интерфейса PCI Express даст этой технологии второе дыхание. Ведь эта шина позволяет устанавливать в систему несколько графических адаптеров. Что, в свою очередь, даст возможность нормально играть на двух мониторах даже в самые навороченные игры. До той же поры игра на двух мониторах остается уделом энтузиастов, которых больше всего среди фанатов летных симуляторов.

Многие игры требуют кропотливой ручной настройки для корректной работы с несколькими мониторами. Будем надеяться, что разработчики учтут это, и в новых играх процесс настройки станет проще.

Однако наибольшую степень погружения в игры обеспечивают три монитора. Впрочем, на текущий момент работать с тремя мониторами могут только карты от Matrox, производительность коих явно мала для современных 3D-игр.

Хотя разработчики нечасто балуют нас играми, способными «работать на два фронта», надеемся, что появление интерфейса PCI Express даст этой технологии второе дыхание. Ведь эта шина позволяет устанавливать в систему несколько графических адаптеров. Что, в свою очередь, даст возможность нормально играть на двух мониторах даже в самые навороченные игры. До той же поры игра на двух мониторах остается уделом энтузиастов, которых больше всего среди фанатов летных симуляторов.

ДА ПРЕБУДЕТ С ВАМИ ТИШИНА

Обзор наушников Sennheiser PXC 250 с технологией шумоподавления NoiseGard

Александр Горин

Все мы любим играть, смотреть фильмы и слушать музыку на хорошей громкости, но соседи или предки могут быть вовсе не рады тому грохоту, который раздается из нашей комнаты. Что же делать? Ответ прост: использовать наушники!

Наушники — это мобильное устройство, которое можно использовать дома, на улице и в любом виде транспорта. В нашей же статье речь пойдет о наушниках Sennheiser PXC 250, главной особенностью которых является технология внешнего шумоподавления NoiseGard.

О породах

Качество CD/mp3-плееров за последнее время выросло до уровня Hi-Fi-аппаратуры. Носитель стал цифровым, соотношение сигнал/шум ползет вверх, маленькие коробочки поражают нас динамическим диапазоном, супербасами и прочими наворотами технической мысли. Только один элемент всей этой аудиодиллии не изменяется уже несколько десятилетий — наушники.

Все это время они подвергаются незначительным и косметическим изменениям. Революции не было уже давно. И если в стационарных аудиосистемах появляются новые технологии вроде электростатической акустики и новых материалов, то наушники — это по-прежнему два маленьких динамика на проводах.

Перейдем к обзору разновидностей наушников.

Все наушники можно разделить на три категории:

- 1) наушники-вкладыши (ими чаще всего комплектуют плееры);
- 2) полуоткрытые (тоже иногда попадают в коробку с плеером);
- 3) закрытые (всегда продаются как самостоятельное устройство).

Наушники-вкладыши

Не представляют никакой ценности для истинного ценителя звука. У них два преимущества — компактность и скромное энергопотребление. В комплект к этим двум плюсам мы получаем малую мощность и неспособность качественно воспроизводить звук на средних и высоких громкостях. В случае не-

дочно подобранной формы при длительном ношении возникают неприятные ощущения в ушах. Такой тип наушников обладает весьма скромными возможностями в сфере передачи басов и формирования пространственной картины. Наушники-вкладыши никак нельзя рекомендовать ценителям хорошего звука.

Полуоткрытые наушники

У этих наушников динамики достаточно большие, и, скорее всего, их не удастся закинуть в ухо среднестатистического гражданина. Для этого динамики прикрепляют к дуге и снабжают неким оформлением. Дуга при этом достаточно мала, и зимой вполне реально надеть поверх наушников шапку.

Недостатком таких наушников является то, что вся гамма звуков из внешнего мира активно разбавляет музыку в невыгодной для нее пропорции. Стоит добавить, что окружающие вас люди тоже оказываются вовлечены в прослушивание музыкальных композиций. Причиной тому являются мощные динамики при "косметической" звукоизоляции.

Басы заставляют сердце биться быстрее, расположение источников звука становится позиционированным, и пространственная картина воспринимается намного четче. Зачастую время автономной работы плееров с такими "ушами" несколько меньше, чем с наушниками-вкладышами.

Относительно недавно появилась разновидность подобных наушников с дугой, повернутой кзади на девяносто градусов (дуга ложится аккуратно на ваш затылок). Такая конструкция сделана для любителей зимних шапок.

Закрытые наушники

Этот тип наушников любят диджеи, звукорежиссеры и аудиофилы. Основное преимущество и отличие такой конструкции — полностью закрытый динамик. В их конструкции используются поролоновые или иные мягкие звукопоглощающие подушки по краям динамика размером с ухо — так называемые ам-

Заявленные технические характеристики PXC 250

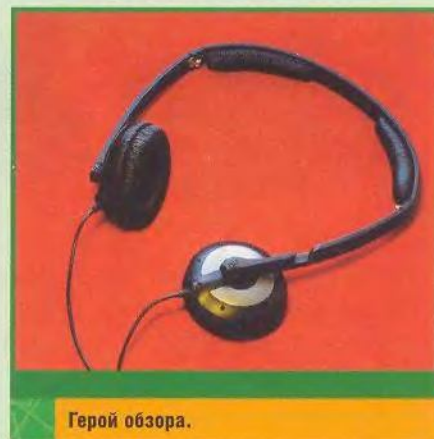
Конструкция	складная
Тип наушников	закрытые
Частотный диапазон	10—21 000 Гц
Вес (без кабеля)	65 г
Разъем	3,5 мм стерео
Сопротивление	300 Ом
Длина кабеля	1,8 м
Чувствительность	106 дБ
Искажения	< 0,1%
Гарантия	2 года

бушюры. Звуки извне не проникают в ухо. Ухо спокойно лежит в таком наушнике и даже не подозревает о том, что на него в любую секунду может обрушиться мощь огромного (по меркам наушников) динамика. Иногда они сопоставимы с динамиками, стоящими в простеньких магнитолах. Качество звука превосходит все, что могут пред-

ложить их младшие собратья.

Но вот беда: такие большие динамики нужно держать большой и прочной дугой. Да и вес наушников ощутимо давит на голову. Производители вставляют между головой и соединительной дугой поролон, а иногда — натяжные конструкции из кожи. Но с такими наушниками особо не погуляешь. Зимой под шапку не спрячешь — а летом вы, скорее всего, будете похожи на инопланетянина, принимающего сигналы из космоса. Поэтому лучше всего сидеть с ними дома и носа на улицу не казать.

На страже тишины



Герой обзора.

Суть технологии NoiseGard довольно проста. Звук — это механические колебания, и с ним можно обращаться, как с простыми колебаниями механического тела. Сами колеба-

ния складываются при наложении. Этот хитрый закон использует технология NoiseGard.

Итак, внешний шум воспринимается микрофоном. Сигналы от него поступают в специальный электронный модуль. В этом модуле звук преобразуется путем "поворота" его фазы на 180° и "подмешивается" в сигнал, подаваемый в наушники от устройства воспроизведения. Таким образом, в наушники поступает внешний шум с "перевернутой" фазой. При таком "смешивании" двух одинаковых по вектору, но противоположных по фазе звуковых волн происходит их взаимное уничтожение — и окружающий шум перестает быть слышимым!

Подобная технология используется Sennheiser не только в наушниках этой модели. Существует несколько профессиональных моделей с более серьезной реализацией подобной технологии. Уровень шумоподавления некоторых моделей наушников составляет 40 дБ. Тестовый экземпляр оснащен урезанной по характеристикам системой подавления шумов. Его возможности ограничены 15 дБ.

Sennheiser в деле

Компания Sennheiser давно славится высококачественными наушниками. На этот раз она представила интересный продукт — наушники PXC 250 с активной системой шумоподавления NoiseGard.

К вопросу комплектации Sennheiser отнеслась серьезно. В коробке лежат инструкция, черная сумочка, которую можно повесить на пояс, и сами наушники. Сумочка имеет два кармана. В малом кармане сумочки нас ждал сюрприз — переходник, который позволяет подключать наушники к серьезной технике, традиционно комплектуемой шестимиллиметровым разъемом. Там же оказался второй переходник, экзотическая конструкция которого поставила в тупик даже лучшие умы редакции. При дальнейшем изучении инструкции стало ясно, что этот разъем используется в самолетах (для подключения к бортовой системе вещания)! По размерам сумочка небольшая и для хранения CD-плеера не подойдет, но в нее можно поместить кассетный или mp3-плеер.



Комплект поставки включает два переходника.

Перейдем к обзору самих наушников. Они имеют складную конструкцию, напоминающую по принципу действия очки. В роли дужек выступают динамики с регулируемыми планками. При раскрытии происходит фиксация дужек едва заметным щелчком, после чего необходимо развернуть динамики внутрь — и вот уже перед нами готовые к употреблению наушники.

Хочется подчеркнуть высокое качество исполнения. Несмотря на изящную форму и небольшие размеры, все детали надежно закреплены. Нет люфтов ("болтаний"), собственных многим другим наушникам. На дуге закреплены две мягкие подушечки. Сами "уши" несколько тяжелее большинства собратьев по классу.



Sennheiser PXC 250 в сложенном виде.

Стоит заметить, что применительно к аудиотехнике большой вес чаще всего говорит о более качественном исполнении устройства. Объясняется это добросовестностью производителя. Ибо он "положил" металла столько, сколько надо, а не сэкономил, заменив часть элементов на более дешевые (пластиковые).

Верхняя дуга представляет собой стальную пружину, обернутую в пластик снизу и по краям. Регуляторы объема головы тоже выполнены из стали, но скрыты от глаз за декоративной планкой. Мягкие амбушюры выполнены из загадочного материала, напоминающего тонкую кожу, но ею не являющегося. Подушки хоть и не закрывают ухо целиком, но прилегают плотно. Шнур имеет регулятор начала разветвления. Далее на шнуре имеется сосискообразная коробочка. Это и есть модуль NoiseGard.



Модуль NoiseGard отвечает за подавление шумов извне.

Он оснащен вращающейся клипсой, позволяющей закрепить модуль как вертикально, так и горизонтально. Разумеется, NoiseGard питается не святым духом, предпочитая батарейки класса AAA в количестве двух штук. На модуле есть кнопка включения и выключения шумоподавления. Поэтому наушники можно использовать и как "пассивные".

При включении шумоподавления загорается светодиод, одновременно служащий индикатором заряда батареек. Если он мигает — пора менять батарейки. Крышка отсека батареек закреплена надежно. Открывать ее надо аккуратно, так как требуется сильное нажатие.

Теперь о самом главном — о звуке. При тестировании наушники подключались к усилителю Yamaha уровня Hi-Fi. Тестировались

на электронной музыке, джазе, классике и Quake III Arena. С выключенной системой шумоподавления звучали качественно. Несмотря на высокую мощность усилителя, наушники смогли хорошо воспроизвести весь звуковой материал. Жанровых "предпочтений" выявлено не было, что является плюсом самих наушников и говорит о ровной амплитудно-частотной характеристике.

При включении системы шумоподавления происходит увеличение громкости, и звук становится более "плотным". Это не только субъективное ощущение: уровень сигнала действительно повышается. При этом внешние звуки сильно приглушаются, но тут есть один нюанс. Система NoiseGard работает эффективно на частотах ниже 1000 Гц. Переводя цифры в простые слова, можно сказать, что это басы и нижний диапазон средних частот. С более высокими частотами эффективно борются сами амбушюры.

У технологии NoiseGard есть еще одна особенность. Эффект улетучивается, если вы неплотно надели наушники. Для полного эффекта подушки должны плотно облежать уши, а высота дужек должна быть правильно подобрана.

Само шумоподавление можно проверить, отключив наушники от плеера. Включив NoiseGard, можно заметить отсеивание большинства внешних звуков. Однако слишком большого эффекта ожидать не стоит, некоторые звуки все же доносятся до ушей. Сказывается применение бюджетного варианта системы NoiseGard. 15 дБ — это не 40 дБ, как в профессиональных наушниках. При прослушивании музыки или иного источника звука картина меняется, ибо достаточно громкий звук и NoiseGard "вытесняют" все шумы. Например, в метро шума поезда не слышно, не слышно и объявляемых остановок. Еще более благоприятная ситуация складывается в автомобиле, потому как там преобладают шумовые звуки до 1000 Гц.

Чистая музыка в вашем городе

Из вышесказанного можно сделать вывод, что технология NoiseGard в целом справляется со своей задачей. Плюсом наушников является также ровная амплитудно-частотная характеристика. Конструкция не вызывает никаких нареканий. Отметим богатую комплектацию (сумочка, два переходника) — всегда приятно получить еще что-нибудь за те же деньги.

Главный минус PXC 250 — цена. Наушники стоят около 90 вечнозеленых американских рублей. Немалая сумма, учитывая, что за такие деньги можно купить хорошие наушники закрытого типа. Другое дело, что с ними особо не погуляешь на улице.

Покупать PXC 250 только для использования дома нерационально: в таком случае лучше купить наушники закрытого типа. Но если вы привыкли слушать любимую музыку не только дома, но и на улице, и в общественном транспорте — тогда эти наушники можно смело порекомендовать в качестве средства спасения от посторонних шумов.

P.S. Сердечно благодарим компанию "Мультимедиа Клуб" (www.mpc.ru) за предоставленное для тестирования оборудование.

НОВИНКИ РЫНКА

Алексей Бутрин

Leadtek WinFast TV USB II

Ученые давно установили, что среднестатистический человек может прожить больше месяца без еды, чуть больше недели без питья и всего пару дней без телевизора. Что интересно, разным людям этот ящик с картинками и звуком нужен для совершенно разных целей. Одни дни и ночи напролет смотрят и слушают музыкальные каналы, другие — спортивные передачи, третьи — прости господи, мыльные оперы и концерты пол-звезд отечественного разлива. Да что там! Есть даже извращенцы, которые обожают рекламу. Самое страшное, когда вся эта разношерстная компания телеманов и телефилов собирается под одной крышей — тут без драк и крови не обойтись, особенно если совпадает время трансляции финала ЧМ по футболу и последней серии какой-нибудь "Санта-Барбары". Ну и нужны вам все эти раздоры и самурайские схватки за пульт ДУ? Нет? Тогда купите себе хороший ТВ-тюнер и наслаждайтесь любимы-

ми передачами непосредственно за компьютером. На сей раз очередной "ТВ-мировторец" выпустила известная каждому геймеру компания **Leadtek**. Тюнер **WinFast TV USB II**, как ясно из названия, подключается к компьютеру через интерфейс **USB 2.0** и предлагает своим потенциальным покупателям массу приятных довесков, коих лишены обычные телевизоры:



Что?	Внешний ТВ-тюнер
Почему?	Удобный заменитель телевизора
Сколько?	\$200

- прослушивание **AM**- и **FM**-радиостанций;
- захват видео при телетрансляции, а также с внешних источников видеосигнала через **S-Video**-вход или композитный видеовход (форматы видео — **mpeg1**, **mpeg2**, **mpeg4**, **wmv**);
- захват аудио при телетрансляции, а также с внешних источников аудиосигнала в формате **mp3**.

Помимо этого, в тюнере реализованы две типичных для Leadtek технологии — **Time Shifting** и **Direct Burn**. **Time Shifting** позволяет в любой момент поставить передачу на паузу (при этом она будет записываться на винчестер), пойти на перекур, а потом продолжить просмотр с прерванного места. А **Direct Burn** позволяет сразу же нарезать любимые передачи на CD-болванки. Разумеется, в комплект также входит пульт ДУ, все необходимые кабели и куча полезного ПО.

Creative Professional E-MU 1820

Если вы уже не первый год занимаетесь созданием музыки на компьютере, для вас эта новость будет сверхкороткой — в продаже появилась цифровая аудиосистема профессионального качества за смешные деньги.

Ну все, матерые диджей-треклетки, гитаристы с мозолистыми пальцами левой руки и начинающие Рахманиновы уже побежали в магазины; теперь можно продолжить новосты и для неопитов от музыки. В этот раз порадовать меломанов решила компания **Creative**, выпустившая мега-систему **Professional E-MU 1820**. **E-MU** — это по сути своей продвинутая звуковая карта 24 бит/192 кГц, состоящая из **PCI**-платы и дочернего модуля с интерфейсными входами для подключения **MIDI**-устройств и различной аудиоаппаратуры. Помимо этого, **E-MU** включает в себя аппаратный

микшер студийного качества, конвертеры, эффект-процессор на 500 эффектов (с возможностью расширения) и беспрецедентный набор разъемов для подк-



Что?	Цифровая аудиосистема
Почему?	Незаменимая вещь для создания своей музыки
Сколько?	\$373
Где?	www.alion.ru

лючения устройств — есть даже разъем для "вертушки" (с фонокорректором).

Подробное перечисление ТТХ этого цифрового чуда заняло бы половину страниц, выделяемых под "Железный цех", поэтому мы ограничимся фотографией и ценой.

Кстати, прикупить себе **E-MU 1820** (если карман жгут четыре лишних портрета президента Франклина) можно и в том случае, если музыке вы только слушаете, — пусть сосед Вася со своей **Audigy 2**

Platinum удивится от зависти.

Sennheiser HD 280 PRO



Если вас заинтересовала система **Professional E-MU 1820**, то и эта новость придется вам по душе. Даже глухонемые знают, что покупка высококлассной звуковой карты под пластиковые мультимедийные пищалки за 10 долларов — пустая трата денег. Скажу больше: стоимость адекватной по качеству акустики для профессиональных звуковых систем измеряется в тысячах портретов американских президентов. Но мы ж не звери и пока не выпускаем новостной бюллетень для миллионеров, поэтому и предлагаем вашему вниманию вполне приемлемый по

цене вариант — студийные наушники **Sennheiser HD280 PRO** за \$95. Поверьте, для наушников такого класса цена почти смешная.

HD280 PRO относятся к классу закрытых мониторных наушников и наряду с высочайшим качеством звучания обеспечивают полную звукоизоляцию слушателя от посторонних шумов, что наверняка придется по душе диджеям и всем, кто занимается студийной работой со звуком. Помимо этого, «уши» имеют стильный внешний вид и потрясающую комфортность.

Технические характеристики HD280 PRO также впечатляют:

- Импеданс: 64 Ом
- Чувствительность: 102 дБ
- Номинальная мощность: 500 мВт
- Частотная характеристика: 8—25 000 Гц
- Штексель: джек 3,5/6,3 мм
- Шнур: спиральный, 3 м

Что?	Высококлассные наушники
Почему?	Недорогой способ попасть в музыкальную нирвану
Сколько?	\$95
Где?	www.mpc.ru

DIGMA DDR SDRAM



Давно подумываете о сборке геймерской мега-системы на базе **Pentium 4 Extreme Edition**, на которой грядущий **Doom 3** будет летать, как первая «Квака» на Целероне? Бог

в помощь. Только не забудьте о скоростной и надежной памяти. В качестве варианта можно посоветовать свежий бренд, недавно появившийся на российском рынке, — **DDR**

SDRAM от компании **DIGMA**. От других компаний **DIGMA** выгодно отличается широким ассортиментом предлагаемых модулей — от классики **DDR266** до ультрабыстрой **DDR500** — и пятилетней гарантией на всю продукцию. С такой гарантией и до следующего глобального апгрейда дотянуть — раз плюнуть

Что?	DDR-мозги на любой вкус
Почему?	Шустрые и «хранятся» минимум 5 лет без всяких консервантов
Сколько?	Зависит лишь от ваших аппетитов
Где?	www.digma.ru

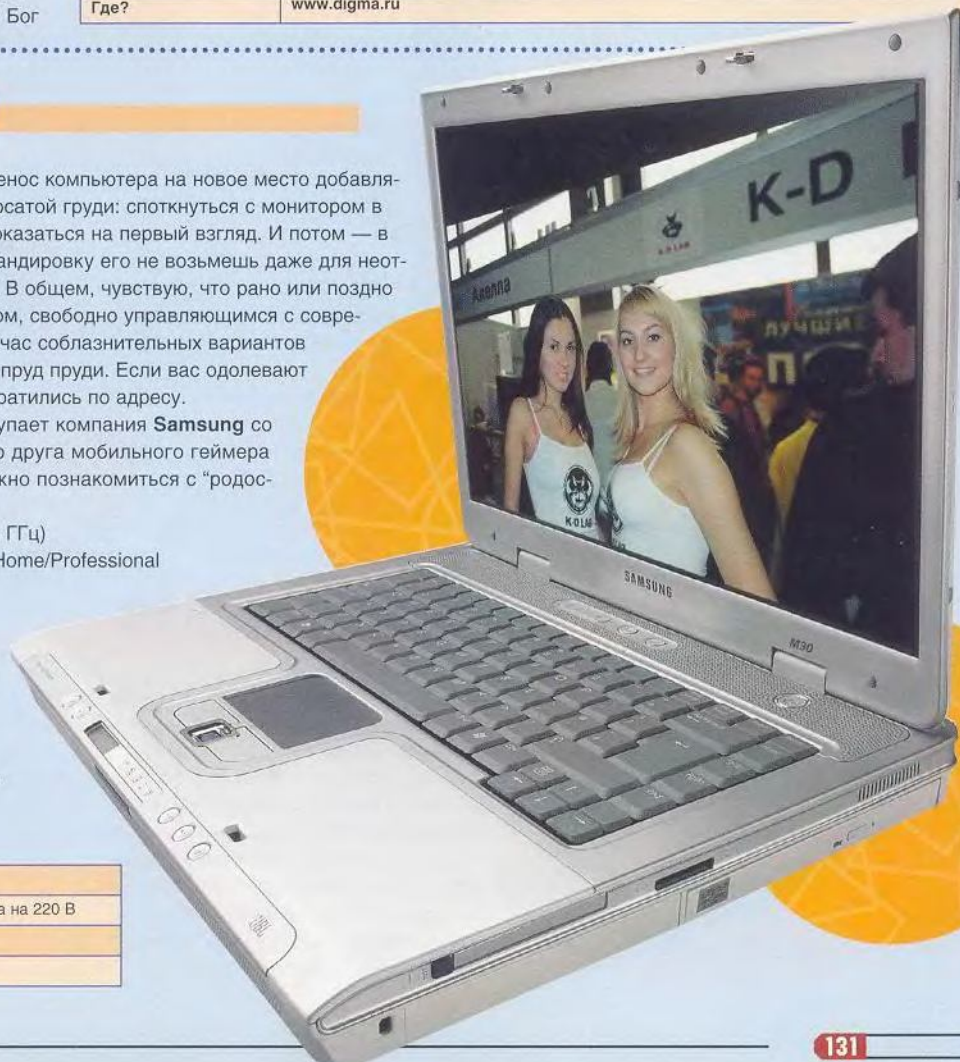
Samsung M30

Не знаю, как вам, а мне каждый перенос компьютера на новое место добавляет ровно один седой волос на моей волосатой груди: сплотиться с монитором в руках вовсе не так весело, как может показаться на первый взгляд. И потом — в отпуск компьютер не потащишь и в командировку его не возьмешь даже для неотложной работы, не говоря уже об играх. В общем, чувствую, что рано или поздно придется обзавестись мощным ноутбуком, свободно управляющимся с современными игрушками. Тем более что сейчас соблазнительных вариантов для приобретения игрового ноутбука — пруд пруди. Если вас одолевают похожие проблемы, считайте, что вы обратились по адресу.

В роли очередного искусителя выступает компания **Samsung** со своим **M30**. Оценить экстерьер лучшего друга мобильного геймера можно на фотографии, а чуть ниже можно познакомиться с «родословной»:

- Процессор: Intel Mobile Pentium 4 (до 3 ГГц)
- Предустановленная ОС: Windows XP Home/Professional
- Память: DDR333 (до 2 Гб)
- Экран: 15,4" TFT LCD
- Видео: ATI Mobility Radeon 9000
- Интерфейсные разъемы: 3 x USB 2.0, IEEE1394 (FireWire), S/PDIF, Line-in
- Коммуникационные возможности: 802.11b, 10/100 base LAN, модем V.92
- Приводы: CD/CD-RW/DVD/DVD-Combo
- Размеры: 279,5x360x44,5 мм
- Вес: 3,7 кг

Что?	геймерский ноутбук
Почему?	играть везде, где есть розетка на 220 В
Сколько?	около \$2500
Где?	www.planetashop.ru



Minolta DiIMAGE X21

Компания **Minolta** выпустила очередной "портсигар" с 2-мегапиксельной матрицей — **DiIMAGE X21**. Эта камера в полной мере продолжает традиции компактности, изящества и функциональности, присущие всем моделям семейства X, — ее габаритные размеры составляют всего 86x67x24,5 мм при весе 115 г. Такой малышке будет уютно не только в руке, но и в кармане пиджака.

Несмотря на скромные размеры, камера обладает неплохими техническими характеристиками; особенно впечатляет скорость выхода в рабочий режим — всего 1 секунда. Таким образом, X21 является одной из самых быстрых и компактных камер.

- Технические характеристики:
- Матрица ПЗС: 2 мегапикселя
- Чувствительность: автоматическая (ISO 50—160)
- Увеличение: 3x оптическое, 4x цифровое
- ЖК-монитор: цветной TFT 1,5"
- Вспышка: 4 режима (в том числе с подавлением эффекта красных глаз)
- Режим непрерывной съемки: 1,2 кадра в секунду
- Карты памяти: Secure Digital, MMC
- Форматы файлов: JPEG, MOV (для съемки видеоклипов), Exif 2.2
- Максимальное разрешение снимка: 1600x1200
- Интерфейс связи с ПК: USB 2.0
- Прямая печать (без ПК): PictBridge
- Питание: 2 батарейки или аккумулятора AA



Что?	цифровая камера
Почему?	Отличное сочетание компактности и производительности
Сколько?	около \$280
Где?	www.minolta.ru

Canon PIXUS 80i

Компактной фотокамере — компактный фотоприпринтер. Если нужно как можно быстрее осчастливить окружающих результатами своей фотоохоты, походный **принтер PIXUS 80i** от **Canon** подойдет для этой цели как нельзя лучше.



В сложенном состоянии его габариты составляют всего 310x174x51,8 мм при весе 1,8 кг. Тем не менее, в отличие от популярных нынче микропринтеров, PIXUS печатает на форматах до A4 включительно.

Правда, в плане производительности новинка звезд в небе не хватает, что является вполне разумной платой за компактность.

- Скорость печати: 14 стр./мин в ч/б режиме, 10 стр./мин в цвете
- Интерфейс: USB 1.1, PictBridge, IrDA 1.1



Что?	походный фотоприпринтер
Почему?	свободно помещается в любой кейс, дипломат или чемодан
Сколько?	\$77



Logitech MX510

В мышинном семействе **Logitech** произошло пополнение: из инженерно-дизайнерской норы на свет выползла новая оптическая мышь для геймеров — **MX510**. Новорожденный грызун внешне похож на свою предшественницу **MX500**, но имеет более симпатичную раскраску и дополнительный набор кнопок, изначально предназначенных для офисных приложений. Впрочем, никто не мешает навесить на эти кнопки разные полезные действия в игрушках.

А привлекательность этой мышки для компьютерных игр заключается в малом весе, эргономичной форме корпуса и новом высокоточном оптическом сенсоре на 5,8 мегапикселей, обеспечивающем разрешение 800 dpi.

Что?	компьютерная мышь
Почему?	заточена под игры
Сколько?	около \$50

КОМПЬЮТЕР В СБОРКЕ

Игровая станция от компании **USN Computers**

Олег Ставицкий

Когда к нам в офис привезли героя нынешнего "Компьютера в сборке", обычно бесстрашные сотрудники "Железного цеха" никак не могли взять себя в руки — то и дело подходили к красавцу от **USN Computers**, проводили рукой по матовой поверхности его модного корпуса и цокали языками, вчитываясь в каждую строчку конфигурации. Столь нехарактерное для этих хладнокровных тестеров поведение можно понять: такой красавец в железной лаборатории не появлялся уже давно. Он одной левой крутит свежую демо-версию **Unreal Tournament 2004**, а грозные тесты **3DMark 2003** попросту не воспринимает всерьез. Если вы хотите услышать наш приговор прямо сейчас, то вот он: игровая станция от **USN Computers** — это компьютер вашей (и, чего уж там, нашей) мечты. Он стоит каждого вложенного в него доллара, и поверьте: с такой конфигурацией вы еще долго не задумаетесь об апгрейде.

Экстерьер

Признаемся: даже если бы под этим роскошным корпусом скрывалась менее мощная конфигурация, мы накинули бы испытуемому несколько очков за внешний вид. Корпус Miditower 6AR ATX от компании **ASUS** — это мечта любого модника. Черная матовая поверхность, обтекаемые формы, возможность закрывать корпус на ключ и элегантная надпись "powered by ASUS" гарантированно вызовут у ваших друзей острые приступы всех цветов зависти. Компьютер от **USN** словно вышел из голливудских фильмов о преступлениях в сфере высоких технологий. Если бы среди наших призов была специальная медаль "За гламур", ее однозначно получила бы эта игровая станция.

Внутри

Тем не менее мы собрали волю в кулак и заглянули-таки внутрь этого красавца! Детальное "вскрытие" показало следующие ре-

зультаты: материнская плата **Asus P4P800 Deluxe**, процессор **Pentium 4**, работающий с тактовой частотой 3,4 гигагерца (!) и обладающий 512 килобайтами кэша, плюс 1 Гб оперативной памяти. Там же, под корпусом, мы обнаружили мощную видеокарту **Sapphire Radeon 9800XT** с 256 мегабайтами видеопамати на борту. Сотрудники "Железного цеха" со всей ответственностью заявляют: Radeon 9800XT (как, впрочем и вся остальная конфигурация) — это самое что ни на есть острое прогресса, мечта любого уважающего себя игрока.



Конфигурация

Материнская плата	Asus P4P800 Deluxe
Процессор	Intel Pentium 4 3.4C
Память	2x512 Mb PC3200 Kingston
HDD	2x80 Gb Seagate Barracuda 7200.7 SATA
Звук	Creative Audigy II 6.1 PCI
Оптический носитель	NEC ND-2500A DVD+R/RW, DVD-R/RW, CD-R/RW
Видеокарта	Sapphire Radeon 9800XT 256 Mb
Корпус	Asus 6AR ATX Middle

Наконец, **USN Computers** приготовила для нас настоящий сюрприз: вместо одного винчестера мы обнаружили целых два **HDD Seagate Barracuda** (по 80 гигабайт каждый), объединенные в **RAID-0** (Striping Mode). Это означает, что два физических диска работают как один (таким образом, совокупный размер пространства составляет 160 гигабайт!). При этом каждый файл разбивается пополам: одна часть записывается на первый диск, а вторая, соответственно, на второй. Когда происходит обращение к данной информации, винчестеры усиленно обрабатывают ее в два потока, что значительно ускоряет работу с дисковой системой.

Кроме этого, в конфигурацию нашего пациента входит **DVD-Writer** от **NEC** (модель **ND 2500A**) и великолепная звуковая карта **Creative SB Audigy II**, поддерживающая шестиканальное воспроизведение звука.

Тесты

Разумеется, имея на руках такую "звездную" конфигурацию, мы не могли не подвер-

нуть ее всем известным науке тестам, чтобы выяснить, как все это работает вместе. Первым в списке тестов значится **PC Mark** (в первую очередь из-за упомянутого выше RAID-массива). Результаты следующие:

CPU	HDD	Memory
8249	2098	8754

При этом добавим: скорость чтения информации с **HDD** составила 33 мегабайта в секунду!

Следующим испытанием стал наш старый знакомый **3D Mark 2003**, который оценил видеосистему в 37 442 очка. От себя можем добавить, что впервые в жизни мы видели, что-

бы самые сложные тесты (включая **Battle of Procyon**, о который сломали зубы многие видеокарты) воспроизводились без каких бы то ни было погрешностей. Bravo!

Но и этого нам показалось мало. Мы вытащили из нашего

арсенала бенчмарк под названием **Aquamark** и натравили его на игровую станцию от **USN Computers**. Производительность системы и здесь оказалась на высоте. Среднее количество FPS: 46,15. При этом **Aquamark** выдал нашей системе рекордные 46,149 баллов.

Наконец, последним испытанием для системы стала демо-версия **Unreal Tournament 2004**. И тут игровая станция показала себя с лучшей стороны: в моменты самых ожесточенных схваток она позволила опустить планку лишь до 70 кадров в секунду, в то время как среднее количество FPS составило 88! Специалисты "Железного цеха" в полном составе снимают шляпу...

Резюме

Игровая станция от **USN Computers** — это настоящий компьютер мечты, острое прогресса! Стильный, красивый, быстрый и опережающий время на несколько шагов вперед, он стоит своих \$1672. Поверьте, один раз вложив в него деньги, вы забудете слово "апгрейд" на долгое время...

Сердечно благодарим за предоставленный для тестирования компьютер компанию **USN Computers** (www.usn.ru).

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР

ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Анатолий Жестов

У древних (и не очень) китайцев было такое страшное проклятие: чтоб жить тебе в эпоху перемен. Не знаю, за что они нас так не любили, но мы сейчас попали по всем статьям и направлениям. Каждый день — очередной технологический прорыв, каждую неделю — несколько новых игр, каждый месяц мы обнаруживаем, что наш крутой компьютер все более далек от совершенства и все меньше отвечает нашим представлениям о хоть какой-то крутизне. А по Европе и прочим весам прохаживается грозный призрак третьего Doom'a, по-гигеровски* скалясь на наши системные блоки. Наступает Великий Аппгрейд. Бесконечный, поскольку все, что сегодня выложили на прилавок, как раз вчера устарело... Что поделывать, если каждая новая "Винда" вчетверо больше и вдвое прожорливей, если большая часть программистов

* Швейцарский художник Ханс Руди Гигер известен прежде всего как дизайнер фильма "Чужой"

зажралась и больше не пишет экономный код — в расчете на растущие мощности техники? Все, что мы можем, — не рыпаться из колеи прогресса и апгрейдиться в меру широты кармана, стараясь не выскрести его до дыр. Однако мы не настолько богаты, чтобы покупать совсем дешевые вещи, — все-таки себе берем, а не в офис. И, принимая во внимание апгрейды грядущие, поступим мы как не очень бедные или совсем семиты: если есть категория "дешевле 500", то и будем собирать компьютер за 495 или около того, но уж никак не за 420 или, боже упаси, 370 у.е.

Итак, все по-старому. Тот же "Атлон", тот же "Интел", те же детали, которые, будучи правильно собраны в кучу, обеспечат нам некоторое количество счастья и возможность отвлечься от мира вокруг. Только детали поновее, и числа, написанные на них, побольше. Разнообразие ради в этом номере мы чуть меньше упрямся в память (ее легче апгрейдить) и понтность корпуса

ЗАЙМИ, НО КУПИ! AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Процессор AMD, Athlon 64 FX-51 Socket 940 2000MHz, 1Mb cash, SledgeHammer (BOX)	\$823
Материнская плата: ASUS SK8N Gold Socket 940, nForce3 Pro 150, AGP 8x, DDR333+, SATA Raid, Sound 6 channels, 1394 (FireWire), USB2.0, ATX	\$199.50
ОЗУ: DIMM DDR500 PC4000 1024Mb (2x512Mb)	
OCZ Enhanced Latency Dual Channel Gold [OCZ5001024ELDCGE-K]*2шт	\$831.6
Видеоплата: 256Mb 9800XT VIVO DVI [ASUS 9800XT/TVD]	\$537.6
HDD: 250Gb 7200rpm 8Mb cache Maxtor MaxLinell 7Y250MD*2шт, RAID	\$478.8
Кулер для HDD: Zalman ZM-2HC1 для винчестеров*2шт	\$53
Шлейф UDMA: Шлейф Akasa ATA-90-ORUV ATA 133/100 round cable, 90cm, Day Glo Orange, UV Orange, 3 connectors*2шт	19
Шлейф FDD: Шлейф Akasa FD-45-ORUV FDD round cable, 45cm, Day Glo Orange, UV Orange, 2 connectors	5.7
Дискковод 1: Plextor DVD+RW+CD/RW PX-708A IDE BOX	\$231
Дискковод 2: Pioneer DVD 16/40 120SZ IDE OEM	\$38.85
Дискковод 3: 3.5" 1.44Mb Sony	\$6.93
Корпус: V2420AE Xaser III V2000 420W Silver	\$231
Колонки: Microlab M1700 5.1 (Subwoofer + 5 Satellite) Дерево Black	\$65.6
Звуковая карта: Creative AUDIGY-2 ZS Platinum Pro Retail	\$231
Монитор: Sony X202B Black 1600x1200, 350:1, 250kd/m, TCO99, RUS	\$1795.2
Итого:	\$5545.93
Опция 1: Геймпад LOGITECH WingMan Cordless Gamepad (963246)	+\$49.45
Опция 2: Руль + педали LOGITECH WingMan Formula Force GP (963221)	+\$80.85
Опция 3: Джойстик LOGITECH WingMan Extreme 3D Pro (963290)	+\$37.95
Опция 4: Модем USR Courier 56K External Russian v.92 Retail (3453)	+\$149.1
Опция 5: Принтер EPSON Stylus Photo 830U [d31b165004b2] A4, 5760x720dpi, 14ppm, USB + цифр.фотоаппарат L400	+\$405.3
Опция 6: Сканер Perfection 3200 Photo 3200x6400, 48bit	+\$383.25
Со всеми наворотами:	\$6651.83

ДЕШЕВО И СЕРДИТО AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: [BOX] AMD Athlon XP 2500+ Barton Socket A (333MHz, 512k)	\$90.83
Материнская плата: EPoX EP-8KRA1 Socket A, VIA KT600+8237, DDR400, FSB400, AGP 8x, SATA/PATA, ATA133, Sound, LAN, ATX	\$63
ОЗУ: DIMM DDR400 PC3200 128Mb Kingmax [MPXA82D-66KT3R]	\$23.32
Видеоплата: 128Mb 9200 TV [Gigabyte GV-R92128TE] OEM	\$65.63
HDD: 80Gb 5400rpm Samsung SpinPoint V80 SV0802N	\$61.74
Кулер в корпус: Fan for case Power Supply connector 80x80mm, 8025K, sleeve bearing	\$2
Шлейф UDMA: Шлейф UDMA 66/100 внутр. 3 connector 45 см	\$1.28
Звуковой шнур: Звуковой шнур	\$0.3
Дискковод 1: 52x Sony 5261 IDE OEM	\$16.8
Дискковод 2: 3.5" 1.44Mb Sony	\$6.88
Корпус: UTT DE-4395 ATX 300W P4 USB + AUDIO	\$43.7
Колонки: Dialog U-90 100W PMPO	\$4.93
Монитор: RoverScan 115GS 0.28, 50—120Hz, 1024x768 MPRII RUS	\$103.95
Итого:	\$492.76
Замена 1: [BOX] AMD Athlon XP 2800+ Barton Socket A (333MHz, 512k)	+\$47.7
Замена 2: SONY 52/32/52 CRX-230A IDE Retail	+\$21
Замена 3: Колонки Microlab M590I (Subwoofer + 2 Satellite) 32W Дерево Black	+\$26.5
Опция 1: +DIMM DDR400 PC3200 128Mb Kingmax [MPXA82D-66xT3R]	+\$23.32
Опция 2: Модем USR Sportster 3094 PCI Internal + Voice Retail	+\$18.70
Опция 3: Геймпад Genius G-08X	+\$8.63
Опция 4: Джойстик Genius F-23	+\$21.60
Опция 5: Руль + педали LOGITECH WingMan Formula GP USB (963220)	+\$51.80
Опция 6: Принтер EPSON ST C43SX [C11C539172] A4, 2880x720dpi, 12ppm, LPT	+\$64.66
Со всеми наворотами:	\$776.67

ДЕШЕВО И СЕРДИТО intel

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: [BOX] Socket 478 Celeron 2500 128K	\$91.35
Материнская плата: Albatron PX865PE Lite PRO	
<Socket 478, i849P, DDR, AGP8x, Sound, SATA, LAN, ATX, Retail>	\$75.7
ОЗУ: DIMM DDR400 PC3200 128Mb Kingmax [MPXA82D-66KT3R]	\$23.32
Видеоплата: 128Mb 9200 TV [Gigabyte GV-R92128TE] OEM	\$65.63
HDD: 80Gb 5400rpm Samsung SpinPoint V80 SV0802N	\$61.74
Кулер в корпус: Fan for case Power Supply connector 80x80mm, 8025K, sleeve bearing	\$2
Шлейф UDMA: Шлейф UDMA 66/100 внутр. 3 connector 45 см	\$1.28
Звуковой шнур: Звуковой шнур	\$0.3
Дискковод 1: 52x Sony 5261 IDE OEM	\$16.8
Дискковод 2: 3.5" 1.44Mb Sony	\$6.88
Корпус: UTT DE-4395 ATX 300W P4 USB + AUDIO	\$43.7
Колонки: Dialog U-90 100W PMPO	\$4.93
Монитор: RoverScan 115GS 0.28, 50—120Hz, 1024x768 MPRII RUS	\$103.95
Итого:	\$497.58
Замена 1: Процессор [BOX] Socket 478 Celeron 2800 128K	+\$31.35
Замена 2: SONY 52/32/52 CRX-230A IDE Retail	+\$21
Замена 3: Колонки Microlab M590I (Subwoofer + 2 Satellite) 32W Дерево Black	+\$26.5
Опция 1: +DIMM DDR400 PC3200 128Mb Kingmax [MPXA82D-66xT3R]	+\$23.32
Опция 2: Модем USR Sportster 3094 PCI Internal + Voice Retail	+\$18.70
Опция 3: Геймпад Genius G-08X	+\$8.63
Опция 4: Джойстик Genius F-23	+\$21.60
Опция 5: Руль + педали LOGITECH WingMan Formula GP USB (963220)	+\$51.80
Опция 6: Принтер EPSON ST C43SX [C11C539172] A4, 2880x720dpi, 12ppm, LPT	+\$64.66
Со всеми наворотами:	\$765.14

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$1000

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: [BOX] AMD Athlon XP 2800+ Barton Socket A (333MHz, 512k)	\$138.6
Материнская плата: ASUS A7N8X-E Deluxe Socket A, nForce2, AGP 8x, DDR400+, ATA133, SATA, Sound 6ch, LAN, 1394, ATX	\$129.68
ОЗУ: DIMM DDR400 PC3200 512Mb Kingmax [MPXC22D-38xTx]	\$85.65
Видеоплата: 256Mb FX 5700 TV DVI [ASUS 9570TD] Retail	\$210
HDD: 80Gb 7200rpm 8Mb cache Maxtor DiamondMax 6Y080M0	\$78.75
Дисковод 1: SONY 52/32/52 CRX-230E IDE OEM	\$33.08
Дисковод 2: 3.5" 1.44Mb Sony	\$6.88
Кулер в корпус: Fan for case Power Supply connector 80x80mm, 8025K, sleeve bearing	\$2
Шлейф UDMA: Шлейф UDMA 66/100 внутр. 3 connector 45 см	\$1.28
Звуковой шнур: Звуковой шнур	\$0.3
Звуковая плата: Creative AUDIGY ES 5.1 OEM (SB0162/SB0160)	\$41.69
Корпус: UTT DE-4395 ATX 300W P4 USB + AUDIO	\$43.7
Колонки: Microlab M200/4.1 (Subwoofer + 4 Satellite) 36W Дерево Black	\$34.2
Монитор: LG Flatron F700P 0.24, 50—160Hz, 1280x1024	\$193.2

Итого:	\$999.01
Замена 1: Процессор AMD Athlon XP 3200+ Barton Socket A (400MHz, 512k)	+\$220.75
Замена 2: 160Gb 7200rpm 8Mb cache Maxtor DiamondMax 6Y160M0	+\$56.28
Замена 3: +DIMM DDR400 PC3200 512Mb Kingmax [MPXC22D-38xTx]	+\$85.65
Опция 1: Геймпад LOGITECH Dual Action Gamepad (963292)	+\$32.20
Опция 2: Джойстик LOGITECH WingMan Attack 3 (963291)	+\$30.48
Опция 3: Руль Genius Speed Wheel Formula 3 с виброотдачей	+\$78.2
Опция 4: Принтер HP DeskJet 3550 C8991A A4, 2400x1200dpi, 14ppm, USB2.0	+\$83.74
Опция 5: Модем USR Sportster 5630B 56K Ext. V92 Retail RUSSIAN	+\$58.9
Опция 6: Сканер ScanExpress 1200 UB+ USB, 600x1200dpi	+\$40.99

Со всеми наворотами: +\$1686.2

для первых двух категорий, зато возьмем процессоры помощней. Если вы не читали прошлый номер — повторю: клавиатуры и мыши не считаем, поскольку дело вкуса. Впрочем, если вы берете дешевую клавиатуру, мой совет: разумнее взять BTC, нежели Genius/A4tech... Собираем из того, что на момент написания статьи присутствует в прайс-листах www.r-and-k.com, www.ultracomp.ru и www.oidi.ru.

Дешево и сердито (категория "Меньше \$500"). Одноканальный чипсет VIA KT600 под Athlon не очень уступает nForce2 в произво-

дительности, поскольку два канала памяти жизненно необходимы лишь в случае использования встроенной видеокарты (которую мы, естественно, не уважаем), притом он дешевле. Относительно Intel — хорошая перспективная мать от Albatron и все тот же Celeron: "Пентиумы" все еще дороги и, кажется, дешеветь пока не собираются.

Смерть тормозам (категория "Меньше \$1000"). Переходим на SATA, дорогие мои, поскольку давно пора. Обратите внимание: мать под Athlon не любит разгон памяти,

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$1000

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ intel

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: [BOX] Socket 478 512k FSB 400 Pentium IV 2.0 GHz	\$136.5
Материнская плата: ASUS P4P800 Deluxe Socket 478, i865PE, DDR400+, FSB800, ATA, SATA Raid, AGP 8x, Sound 6ch, LAN, 1394	\$132.3
ОЗУ: DIMM DDR400 PC3200 512Mb Kingmax [MPXC22D-38xTx]	\$85.65
Видеоплата: 256Mb FX 5700 TV DVI [ASUS 9570TD] Retail	\$210
HDD: 80Gb 7200rpm 8Mb cache Maxtor DiamondMax 6Y080M0	\$78.75
Кулер в корпус: Fan for case Power Supply connector 80x80mm, 8025K, sleeve bearing	\$2
Шлейф UDMA: Шлейф UDMA 66/100 внутр. 3 connector 45 см	\$1.28
Звуковой шнур: Звуковой шнур	\$0.3
Звуковая плата: Creative AUDIGY ES 5.1 OEM (SB0162/SB0160)	\$41.69
Дисковод 1: SONY 52/32/52 CRX-230E IDE OEM	\$33.08
Дисковод 2: 3.5" 1.44Mb Sony	\$6.88
Корпус: UTT DE-4395 ATX 300W P4 USB + AUDIO	\$43.7
Колонки: Microlab M200/4.1 (Subwoofer + 4 Satellite) 36W Дерево Black	\$34.2
Монитор: LG Flatron F700P 0.24, 50—160Hz, 1280x1024	\$193.2

Итого:	\$999.53
Замена 1: [BOX] Socket 478 512k FSB 533 Pentium IV 2.4 GHz	+\$32.5
Замена 2: 160Gb 7200rpm 8Mb cache Maxtor DiamondMax 6Y160M0	+\$56.28
Замена 3: +DIMM DDR400 PC3200 512Mb Kingmax [MPXC22D-38xTx]	+\$85.65
Опция 1: Геймпад LOGITECH Dual Action Gamepad (963292)	+\$32.20
Опция 2: Джойстик LOGITECH WingMan Attack 3 (963291)	+\$30.48
Опция 3: Руль Genius Speed Wheel Formula 3 с виброотдачей	+\$78.2
Опция 4: Принтер HP DeskJet 3550 C8991A A4, 2400x1200dpi, 14ppm, USB2.0	+\$83.74
Опция 5: Модем USR Sportster 5630B 56K Ext. V92 Retail RUSSIAN	+\$58.9
Опция 6: Сканер ScanExpress 1200 UB+ USB, 600x1200dpi	+\$40.99

Со всеми наворотами: \$1498.47

потому просто берем хорошую память. Максимальная производительность nForce2 проявляется при 2x512Mb, так что копию на вторую планку. Поклонникам Intel, как обычно, придется скрипнуть зубами — из-за более дорогих процессоров их конфигурация, чтобы вписаться в сумму, уступает по мощности.

Тебя я видел во сне (категория "Больше \$1000"). В отличие от предыдущего номера, конфигурации подобраны за, в общем-то, достигаемую цену. Тем не менее мало кому может понадобиться бо-

лее мощная конфигурация. Пока...

Категория "Займи, но купи!". Корпус — новая версия XAZER с исправленным теплообменом, кучей вентиляторов, окном (осторожно — легко поцарапать!!!), мигалкой на морде, реобасом — только вертикального взлета и не хватает... Все остальное тоже — круче не бывает. Мечтайте, ребята, — есть о чем.

Оборудование для экспериментов предоставлено компанией "Рик" (www.r-and-k.com).



КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ \$1000

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: [BOX] AMD Athlon 64 3200+ Socket 754 (2000MHz)	\$309.75
Материнская плата: Soltek SL-K8AV2-RL Socket 754, VIA K8T800, DDR400, FSB800, AGP 8x, SATA Raid, Sound, LAN, USB2.0, ATX	\$104.86
ОЗУ: DIMM DDR433 PC3500 1024Mb (2x512Mb) OCZ Performance Series [OCZ4331024PFD-C]	\$254.1
Видеоплата: 256Mb 9800XT VIVO DVI [ASUS 9800XT/TVD]	\$537.6
HDD: 250Gb 7200rpm 8Mb cache Maxtor MaxLinell 7Y250M0	\$239.4
Кулер для HDD: Zalman ZM-2HC1 для винчестеров	\$26.5
Вентилятор для корпуса 80x80: Cooler Master DAF-B82 80x80x25mm*4шт	27.6
Вентилятор для корпуса 90x90: Titan TFD-9225M12S Case fan 90x90*2шт	10
Шлейф UDMA: Шлейф Akasa ATA-90-ORUV ATA 133/100 round cable, 90cm, Day Glo Orange, UV Orange, 3 connectors*2шт	19
Шлейф FDD: Шлейф Akasa FD-45-ORUV FDD round cable, 45cm, Day Glo Orange, UV Orange, 2 connectors	5.7
Дисковод 1: Pioneer DVD/RW+CD/RW DVR-106D IDE OEM	\$128.1
Дисковод 2: Pioneer DVD 16/40 120SZ IDE OEM	\$38.85
Дисковод 3: 3.5" 1.44Mb Sony	\$6.93
Звуковой шнур: Звуковой шнур	\$0.3
Корпус: Chieftec BX-02B-B-SL 300W P4 + USB + AUDIO + IEEE1394 Black	\$111.3
Колонки: Microlab M1700 5.1 (Subwoofer + 5 Satellite) Дерево Black	\$65.6
Звуковая карта: Creative AUDIGY-2 ZS Platinum Retail	\$190.05
Монитор: Sony SDM-S73B Black 1280x1024, 500:1, 250кд/м	\$612.56

Итого:	\$2688.15
Опция 1: Геймпад LOGITECH WingMan Cordless Gamepad (963246)	+\$49.45
Опция 2: Руль + педали LOGITECH WingMan Formula Force GP (963221)	+\$80.85
Опция 3: Джойстик LOGITECH WingMan Extreme 3D Pro (963290)	+\$37.95
Опция 4: Модем USR Courier 56K External Russian v.92 Retail (3453)	+\$149.1
Опция 5: Принтер EPSON Stylus Photo 830U [d31b165004bz] A4, 5760x720dpi, 14ppm, USB + цифр. фотоаппарат L400	+\$405.3
Опция 6: Сканер EPSON Perfection 3200 Photo 3200x6400, 48bit	+\$383.25

Со всеми наворотами: +\$3794.05

КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ \$1000

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ intel

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: [BOX] Socket 478 512k FSB 800 Pentium IV 3.2 GHz	\$294
Материнская плата: ASUS P4C800 Deluxe Gold Socket 478, i875P, DDR400+, FSB800, ATA133, SATA, AGP Pro, Sound 6ch, LAN	\$179.55
ОЗУ: DIMM DDR433 PC3500 1024Mb (2x512Mb) OCZ Performance Series [OCZ4331024PFD-C]	\$254.1
Видеоплата: 256Mb 9800XT VIVO DVI [ASUS 9800XT/TVD]	\$537.6
HDD: 250Gb 7200rpm 8Mb cache Maxtor MaxLinell 7Y250M0	\$239.4
Кулер для HDD: Zalman ZM-2HC1 для винчестеров	\$26.5
Вентилятор для корпуса 80x80: Cooler Master DAF-B82 80x80x25mm*4шт	27.6
Вентилятор для корпуса 90x90: Titan TFD-9225M12S Case fan 90x90*2шт	10
Шлейф UDMA: Шлейф Akasa ATA-90-ORUV ATA 133/100 round cable, 90cm, Day Glo Orange, UV Orange, 3 connectors*2шт	19
Шлейф FDD: Шлейф Akasa FD-45-ORUV FDD round cable, 45cm, Day Glo Orange, UV Orange, 2 connectors	5.7
Дисковод 1: Pioneer DVD/RW+CD/RW DVR-106D IDE OEM	\$128.1
Дисковод 2: Pioneer DVD 16/40 120SZ IDE OEM	\$38.85
Дисковод 3: 3.5" 1.44Mb Sony	\$6.93
Корпус: Chieftec BX-02B-B-SL 300W P4 + USB + AUDIO + IEEE1394 Black	\$111.3
Колонки: Microlab M1700 5.1 (Subwoofer + 5 Satellite) Дерево Black	\$65.6
Звуковая карта: Creative AUDIGY-2 ZS Platinum Retail	\$190.05
Монитор: Sony SDM-S73B Black 1280x1024, 500:1, 250кд/м	\$612.56

Итого:	\$2747.09
Опция 1: Геймпад LOGITECH WingMan Cordless Gamepad (963246)	+\$49.45
Опция 2: Руль + педали LOGITECH WingMan Formula Force GP (963221)	+\$80.85
Опция 3: Джойстик LOGITECH WingMan Extreme 3D Pro (963290)	+\$37.95
Опция 4: Модем Zyrex Omni PRO 56K Retail	+\$136.5
Опция 5: Принтер EPSON Stylus Photo 830U [d31b165004bz] A4, 5760x720dpi, 14ppm, USB + цифр. фотоаппарат L400	+\$405.3
Опция 6: Сканер EPSON Perfection 3200 Photo 3200x6400, 48bit	+\$383.25

Со всеми наворотами: +\$3840.39



24 часа в сутки мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться по мылу hot-line@igromania.ru

Можно ли переразбить винчестер на отдельные логические диски без потери информации?

Можно, если воспользоваться замечательной программой **Partition Magic**, которую мы неоднократно выкладывали на наш диск. Она может переразбивать винчестер без потери информации. Только перед началом этой процедуры настоятельно рекомендую разогнать всех черных кошек в радиусе одного километра, постучать по любому подвернувшемуся под руку дереву, три раза перекреститься и облить компьютер святой водой. А все потому, что "может" в данном случае отнюдь не значит "должна". Все зависит от твоего личного везения. У некоторых переразбивка происходит без проблем. Некоторые же теряют много ценной информации. Но если ты можешь создать резервные копии всей ценной информации на винчестере, попробовать стоит. Залог успеха в том, чтобы на винчестере было как минимум 50% свободного места. Но даже и тогда результат нельзя гарантировать на 100%. Впрочем, риск — дело благородное!

У меня жуткая проблема с мышью. Курсор как будто озверел. Все началось с того, что я не мог вообще ни на что кликнуть. Но потом у мыши, видимо, проснулась совесть, и она стала срабатывать боком клавиши сначала одной стороной, потом другой, а потом вообще каким ей захочется местом. Как это исправить?

Скорее всего, твоя мышь элементарно износилась. От долгого использования под левой клавишей мыши на пластмассовой переключателе, которая попадает на микропереключатель, образовалась небольшая выемка. Рычажок микропереключателя теперь проваливается в эту выемку и не срабатывает. Решение радикальное: выкидывай мышь и покупай новую. Но если твой грызун дорог тебе как память, можно его отремонтировать. Для этого вооружись плоскогубцами и отверткой и вскрой мышь. Найди на переключателе пресловутую выемку и аккуратно пережми переключатель плоскогубцами. Выдавленная микропереключателем пластмасса вернется на свое законное место, и мышь будет служить тебе верой и правдой еще полгода.

У меня винчестер разбит на две части: на большей (Fat32) стоит WinME, на меньшей (NTFS) — WinXP. Использую в основном WinXP, но иногда и "Линолеум" кое-что перепадает. Так вот, при распаковке больших архивов соответствующий временный файл создается на XP-шном разделе, который постоянно у меня забит. Та же проблема с нарезкой болванок. Помогает, естественно, перезагрузка в WinME, что не может не раздражать. Ну и, собственно, вопрос: как заставить XP создавать tmp-файлы на Fat32-разделе без переустановки системы?

Очень просто. Направь свои стопы в контекстное меню значка *Мой компьютер*, выбери *Свойства*, переключись на вкладку *Дополнительно* и нажми на кнопку *Переменные среды*. В появившемся окошке найди переменные **"TEMP"** и **"TMP"** и измени их значение на путь до той папки, где бы ты хотел хранить временные файлы. Эти значения надо изменить не только в списке *"Системные переменные"*, но и в списке *"Переменные среды..."* для каждого пользователя.

В одной некомпьютерной газете была статья, где рассказывалось о проге, которую юзер случайно мог бы хватануть из интернета. При следующем наборе номера твоего провайдера она втихую вместо его номера набирала номер какого-нибудь другого провайдера, находящегося, допустим, в Америке или на Карибских островах. В результате вместо \$20 за телефон приходит счет около \$1000. В газете было написано, что эта прога очень опасна, на ней попадались и попадаются многие. Только, по-моему, статью писал далекий от компьютеров человек. Не могли бы вы рассказать про такие программы как профессионал?

Увы, такие программы действительно существуют. Однако человек, это писавший, не очень разбирается в сути вопроса. "Втихую" подменить дозвонщик Windows вряд ли получится. Речь идет о дозвонщиках разных "клубничных" сайтов, которые предлагают "бесплатный" доступ к соответствующим ресурсам. Наивные пользователи загружают себе эти программы, запускают их и, разумеется, нажимают на самую большую и яркую кнопку, которую увидят. Вот тут-то и происходит рассоединение с интернетом и дозвон к провайдеру "у черта на куличках". Совет всем компьютерщикам: всего лишь будьте бдительными и не отключайте звук у модема. Тогда вы всегда сможете определить, что на компьютере творится что-то нечистое. К слову, многие антивирусы определяют такие программы как вирусы и самостоятельно их удаляют. Так что еще один хороший совет: регулярно проверяйте компьютер антивирусом.

Недавно установил себе Windows XP. Система прекрасная, но одна вещь омрачает мое бытие. На диске C: появился какой-то странный файл hiberfil.sys, который занимает аж 256 Мб. Пытаюсь удалить — Windows брыкается и не дает. Что это за зверь такой и как от него избавиться?

Этот файл — часть службы **Hibernate**, которая позволяет тебе "сбросить" текущий сеанс работы на жесткий диск. В следующий раз после включения компьютера XP восстановит прошлый сеанс, и все те программы и окна, с которыми ты работал, окажутся точно в таком виде, в каком они оставались, когда ты применил эту функцию. В файл **hiberfil.sys**



Windows XP помещает содержимое оперативной памяти. Эта функция, на мой взгляд, очень удобна еще и потому, что восстановление прошлого сеанса отнимает раза в два

меньше времени, чем обычная загрузка Windows "с нуля". Однако если тебе дорого свободное место на винчестере, от этого файла вполне можно избавиться. Удалить его из-под DOS или другой операционки бесполезно, так как при следующем запуске Windows снова создаст его. Но если отключить службу **Hibernate**, Windows сама удалит строптивый файл. Для этого в панели управления зайди в *Электропитание* и на вкладке *Спящий режим* сними галочку в строке *"Разрешить использование спящего режима"*. Теперь перезагрузись и наслаждайся дополнительными 256 Мб свободы.

Решил попробовать новомодный Windows XP, но оказалось, что моя машинка слабовата для этого монстра. Поэтому возникла насущная необходимость вернуться обратно к Windows 98. На беду, во время установки XP я конвертировал винчестер в NTFS. Можно теперь как-нибудь избавиться от XP без потери информации на винчестере?

В большинстве случаев можно. Конвертировать NTFS в FAT32 без потери данных может программа Partition Magic от Power Quest. Однако эта программа иногда дает осечки, так что перед конвертацией рекомендую сделать резервную копию особо важной информации. Далее тебе придется сделать загрузочную дискету на каком-нибудь компьютере, где уже стоит Windows 98. Убедись, что на этой дискете есть файлы fdisk.com и sys.com. Если их там по какой-то причине не оказалось, скопируй их на дискету из папки Windows\Command. Теперь загрузись с этой дискеты и выполни команду fdisk /mbr. Этой командой ты сотрешь загрузочную запись XP. Чтобы поместить в MBR (Master Boot Record) загрузчик Windows 98, выполни команду sys a: c:. Теперь у установщика Windows 98 создастся впечатление, что до него на диске стояла точно такая же операционка. Это позволит избежать некоторых проблем во время установки Win98. Перед началом собственно установки удали директорию Windows, а также файлы boot.ini, hiberfil.sys, ntldr и ntdelect.com в корне системного диска.

Решил себе поставить для процессора (AMD Athlon 1800XP) драйвера под Windows XP. Захожу в диспетчер устройств, смотрю, а там нет устройства "процессор". Друзья ставили, работает нормально, и процессор есть в диспетчере устройств. Материнская плата у меня Gigabyte Ga 7dx+. Почему у меня не получается поставить драйверы на процессор?

Может быть, потому, что процессору эти драйвера вообще не нужны? Все механизмы работы с процессором заложены в чипсет материнской платы и частично в BIOS. Каких-либо драйверов на уровне операционной системы процессору не требуется. Тот факт, что в Windows 9x процессор отображался в списке системных устройств и в его свойствах можно было обновить драйвер, — чистой воды недоразумение. И в Windows XP его наконец-то устранили.



Возвращаясь к напечатанному



В одном из прошлых номеров "Игромании" прозвучал вопрос о том, что делать, если после запуска некоторых игр экран чернеет и появляется табличка с надписью "Частота превышена". Наш постоянный читатель @ndrey предлагает еще одно решение этой проблемы.

Если у вас видеокарта от NVidia, поддерживающая функцию nView (вывод изображения на несколько мониторов), то проблема может скрываться в неправильных настройках этой функции, особенно если монитор на самом деле один. Для исправления проблемы в контекстном меню рабочего стола выберите раздел Свойства, в появившемся окошке переключитесь на вкладку Параметры и нажмите на кнопку Дополнительно. В очередном окошке переключитесь на вкладку с названием вашей видеокарты. Дальнейший путь разнится в зависимости от версии ваших видеодрайверов. Вам надо найти параметры nView, отвечающие за синхронизацию дисплеев. В окошке Синхронизация дисплеев вы увидите галочку рядом со строкой "Включить двойное сканирование для режимов с меньшим разрешением". Эту самую галочку надо безжалостно убрать и нажать ОК. И все будет ОК.

Я тут недавно решил создать сайт о фильме "Матрица". Я собираюсь выложить на нем разную информацию об актерах, режиссерах, о процессе съемки этого фильма, биографии режиссеров и т.д. И еще хотел выложить всякие freeware/shareware проги и саундтрек ко всем частям трилогии "Матрица". Все бы ничего, но я вдруг подумал: а законно ли выкладывать саундтрек, да и программы тоже... И законно ли выкладывать ссылки на всякие андеграундовые сайты (например, с кряками)?



Вопрос законности выкладывания чужих разработок на свой сайт — крайне интересная и неоднозначная тема, так что в каждом конкретном случае действовать придется по-разному. Итак,

начнем. Если ты выкладываешь информацию, которую взял на других ресурсах, в первоизданном виде (к примеру, статьи), то тебе придется спросить разрешения у автора конкретной статьи. Возможно, придется также в конце статьи поместить ссылку на ресурс, с которого ты ее взял. Если же ты пользуешься информацией на других ресурсах как исходными данными для написания своей собственной статьи, то, исключая случаи прямого копирования отдельных участков, разрешения, как правило, спрашивать не нужно. С программами несколько иная ситуация. Внимательно прочти лицензионное соглашение каждой из программ, которые собираешься выкладывать. Если там есть упоминание о "free redistribution" — можешь свободно выкладывать такие программы, при условии, что ты их никоим образом не изменишь и сохранишь все сведения об авторских правах. Если таких слов в лицензионном соглашении нет, придется спрашивать разрешения у правообладателя программы (а вовсе не у автора, как можно было бы подумать). Что самое интересное, выкладывать ссылки на "андеграундовые", как ты их назвал, сайты... целиком и полностью законно! По крайней мере, с юридической точки зрения тебе никто этого запретить не сможет. Что касается морально-этической стороны дела, то это остается на твоей совести. Зато правообладатель какой-либо зарегистрированной торговой марки, например "Matrix", разозлившись на что-то, может запретить тебе использовать это слово где-либо на своем сайте... Вот такие пироги.

С каждым включением и выключением PC происходит нагрев и охлаждение и, соответственно, расширение и сжатие всех компонентов системы. С другой стороны, от постоянной работы также увеличивается их износ. Где золотая середина?

Теоретически компьютер, который будет работать все время без остановки, прослужит дольше, чем тот же компьютер, который часто включают и выключают. И связано это не столько с расширением-сжатием, сколько с так называемыми "переходными процессами" в электронных схемах. Ко всей этой теории добавляется еще и чисто практический русский фактор — скачущее (нестабильное) напряжение в сети. И может такое быть, что в момент включения компьютера напряжение подскочит вольт эдак на двадцать (правда, хорошим блокам питания это не страшно). Вывод: не выключать компьютер вообще. Но... тебе это будет удобно? Вряд ли. Да и риск того, что напряжение в сети скакнет на четыре десятка вольт как раз тогда, когда ты компьютером пользоваться не будешь, но он будет включен, все-таки есть. Золотая середина в удобстве и комфорте. Включай и выключай свой компьютер так часто, как тебе это нужно, и не заморачивайся такими глупостями. А еще могу посоветовать купить ИБП или сетевой фильтр.

ПОЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

"ЧЕРНЫЙ ЯЩИК" ОТ MICROSOFT

Исследовательский центр Microsoft ведет разработку устройства, которое будет ежедневно регистрировать деятельность человека на протяжении его рабочего дня (аккумулято-



ФОТОГРАФИЯ, СДЕЛАННАЯ SENSECAM.

ров, встроенных в прототип, хватает на 12 часов). Изобретение носит название **SenseCam** и представляет собой цифровую фотокамеру (встроенная память позволяет сделать до 2000 снимков), датчики перемещения, а также температурные и световые индикаторы.

Microsoft позиционирует изобретение как прибор для ежедневного использования: забывчивые люди смогут в течение десяти минут установить, в каком кафе они забыли свои ключи, очки или кошелек, а также где вчера был оставлен жизненно важный доклад. Разумеется, **SenseCam** — это не только незаменимый атрибут любого рассеянного человека, но и своеобразный "черный ящик" — благодаря ему всегда можно будет установить, что произошло в той или иной ситуации, если с обладателем устройства произошел, например, несчастный случай.

Сенсоры срабатывают каждый раз, когда вы входите в комнату, — новые помещения моментально фотографируются. Другие датчики реагируют на появление рядом нового объекта, на его перемещение. В ближайших планах Microsoft — внедрить запись звука и отслеживание сердцебиения.

Разумеется, устройство будет работать под управлением **Windows XP** — для того, чтобы соединить его с компьютером и скачать все необходимые данные, вам понадобится именно эта операционная система.

ICQ СОБИРАЕТ ДРУЗЕЙ

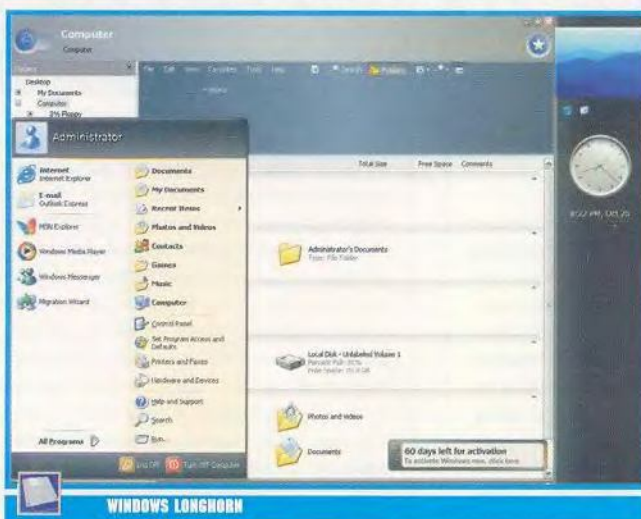
Компания AOL, хозяйка небезызвестной всем нам **ICQ**, решила открыть так называемую социальную сеть, которые сейчас плодятся в интернете как грибы после дождя. Смысл, как обычно, заключается в объединении людей в группы по интересам, создании тематических дискуссий и тому подобных вещей.

После создания **LiveJournal** все подобные идеи воспринимаются с определенной долей скепсиса, но только не в этом случае. Ведь у AOL в рукаве есть козырной туз — база данных пользователей **ICQ**, которая исчисляется не одним миллионом. Проект называется **ICQ Universe** (www.universe.icq.com) и пока находится в стадии бета-тестирования. Подать заявку на регистрацию может любой человек, на чьем компьютере установлена орденосная "аська". Что из всего этого получится, пока непонятно, но у AOL есть все шансы создать интересный и по-настоящему массовый сервис.

WINDOWS XP: ПЕРЕЗАГРУЗКА

Несмотря на клятвенные заверения Microsoft о том, что до релиза **Windows Longhorn** они не выпустят на рынок ни единой операционной системы, в застенках компании вовсю ведется обсуждение проекта **Windows XP Reloaded**. В любом случае, в ближайших планах компании — выпуск в середине этого года долгожданного **Windows XP Service Pack 2**, направленного в первую очередь на латание бесконечных дыр в системе безопасности.

Функционал **XP Reloaded** не разглашается, однако представители Microsoft заверяют, что речь идет не о новой операционной системе, а о серьезном расширении возможнос-



WINDOWS LONGHORN

тей XP. Как бы то ни было, совершенно очевидно, что подобный релиз приведет к задержке вождя Longhorn.

ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ

WINDOWS XP

К нам регулярно приходят письма с просьбой объяснить, как же выключить надоедливый автозапуск в **Windows XP**. **Autorun**, напомним, это функция, благодаря которой, как только в ваш привод появляется диск, на нем автоматически запускается инсталляция или, в случае, если речь идет о музыкальном CD, — воспроизведение.

Для того чтобы прекратить этот произвол и самоуправство со стороны **WinXP**, кликайте правой клавишей мыши на иконку, обозначающую ваш CD-привод, отправляйтесь в **Properties**, нажимайте на закладку **Autoplay** и выбирайте **Take no action**.

WINDOWS XP

Многих пользователей раздражают бесконечные воззвания **Windows XP**, связанные с отсутствием места на каком-нибудь диске. Чтобы пресечь назойливые предупреждения "**Low disk space!**", отправляйтесь в **Regedit** (для этого достаточно набрать в командной строке **Run** команду **regedit.exe**), ищите строчку **HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer**, сделайте двойной щелчок мышью на переменной **NoLowDiskSpaceChecks** и поставьте напротив него параметр "1".



EASTER EGG

Windows FreeCell

Любимец всех офисных секретарш, встроенный в **Windows** пасьянс имеет интересную функцию. Если вы нажмете **Select Game** (в меню **Game**) и наберете в появившемся диалоговом окне "-1" (без кавычек), перед вами появится нерешаемый пасьянс. Пospорьте с кем угодно, что вы сейчас создадите пасьянс, который они не смогут разложить, и начинайте собирать выигрыш!

Windows XP

Сенсационная информация из недр **Microsoft**! Если в день рождения Билла Гейтса (28 октября, если кто не знал), запустив **Windows XP**, вы нажмете хитроумную комбинацию **Ctrl+Alt+Shift+B+G**, вашему взору откроется вид из секретной веб-камеры, установленной в ванной комнате руководителя **Microsoft**. Очевидцы утверждают, что там происходят потрясающие воображение вещи!

Автор: Андрей Верещагин

Теория

РОКОВЫЕ ЯЙЦА
ВСЕ ОБ EASTER EGGS

В природе существует много видов easter eggs. "Пасхальные яйца" можно найти в компьютерных играх, программах, операционных системах и даже в компьютерном "железе". Более того, некоторые сайты, посвященные easter eggs, выделяют и другие типы "пасхальных яиц" — например, easter eggs в картинах известных художников, книгах и музыке. Но эти виды "пасхальных яиц" не имеют никакого отношения к компьютеру, да и назвать их easter eggs можно с большой натяжкой.

Создатели компьютерных игр очень любят снабжать свои творения самыми разнообразными "пасхальными яйцами". Это и мини-игры, и секретные уровни, и шутки разработчиков. Можно с уверенностью сказать, что easter eggs занимают особое место в играх. Неспроста этому виду "пасхальных яиц" в нашем журнале было посвящено две объемных статьи. Кроме того, как вы, наверное, знаете, в рубрике "КОДЕКС" имеется раздел, где каждый месяц мы публикуем подборку свежих игровых "пасхальных яиц". В общем, заглядывайте туда почаще. Но сегодня мы поговорим о пасхалках в... утилитах.

ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Исследования показали, что многие программные продукты буквально напичканы самыми разнообразными "пасхальными яйцами". В некоторых случаях это просто список создателей программы, в других — различные приколы от разработчиков. А иногда... и небольшие игры.

Особенно много easter eggs в продуктах компании Microsoft. Каждая или почти каждая версия Microsoft Word, Excel, Powerpoint, Access и Outlook наделена одним или даже несколькими классными "пасхальными яйцами". Так, например, в Excel 2000 припрятаны гонки со стрельбой в стиле Spy Hunter.

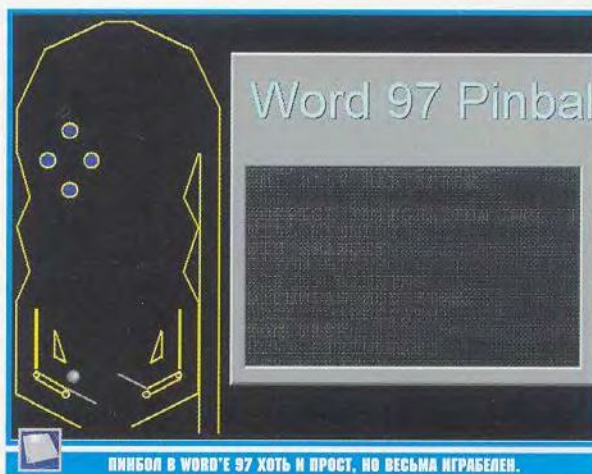
Excel 97 может похвастаться другой скрытой игрушкой — симпатичной леталкой под названием Excel 97 Flight Simulator. О том, как найти эти easter eggs, мы уже рассказывали в разделе "Easter Eggs" рубрики "КОДЕКС", в номере 10/2002 год.

На этом easter eggs в Microsoft Excel не исчерпываются. Прикольное "пасхальное яйцо"

в виде простенькой Doom-образной игры содержит Excel 95. Чтобы сыграть в нее, вы должны создать новый документ и установить курсор мыши на строку под номером 95. Далее выделите всю строку, щелкнув левой кнопкой мыши на ее номер. Нажмите клавишу Tab и, зайдя в меню Help (в русской версии — ?), выберите пункт About (О программе), в результате чего на экране появится новое окно с информацией о программе. Удерживая клавиши Ctrl и Shift, кликните на кнопку Tech Support (Поддержка), и на экране появится игровое окно, озаглавленное как Hall of Tortured Souls. Управление в игре простое: используйте клавиши со стрелками для движения в разные стороны. Клавиша C позволяет смотреть вниз, D — вверх. В конце начальной комнаты игры вы можете обнаружить написанные на стене имена программистов. Если вы повернетесь на 180°, вы увидите перед собой стену, пройти сквозь которую можно, введя на клавиатуре своеобразный код: excelkfa. После этого вы окажетесь в зале с портретами разработчиков.

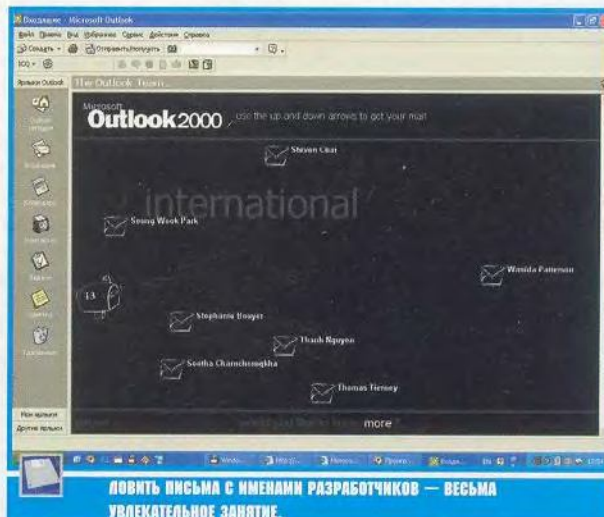
В Microsoft Word 97 вы также можете найти спрятанную игру — в данном случае пинбол. Чтобы сыграть в нее, первым делом создайте новый документ. Затем напишите в нем слово "Blue" (без кавычек). Выделите слово (самый быстрый способ выделить слово — двойной клик на него левой кнопкой мыши). Зайдите в меню Format (в русской версии — Формат) и выберите в нем пункт Font (Шрифт), в результате чего на экране появится одноименное окно, где вы можете настроить шрифт. Сделайте шрифт жирным, выбрав в списке, озаглавленном как Font Style (Начертание), пункт Bold (Полужирный). В этом же окне измените цвет шрифта на синий, выбрав в списке Color (Цвет) пункт Blue (Синий). Поставьте пробел после слова "Blue" и, зайдя в меню Help (?), выберите пункт About (О программе). В верхнем левом углу открывшегося окна отыщите логотип Microsoft Word (лист бумаги с буквой W). Кликните на него левой кнопкой мыши, зажав при этом клавиши Ctrl и Shift. Теперь можете наслаждаться игрой в пинбол, управляя клавишами Z (левый флиппер), M (правый флиппер) и Esc (выход из игры).

Как и все остальные продукты Microsoft, Outlook мо-



ПИНБОЛ В WORD'Е 97 ХОТЬ И ПРОСТ, НО ВЕСЬМА ИГРАБЕЛЕН.

ми забавными "пасхальными яйцами". Лично мне больше всего понравилось "яйцо", спрятанное в Microsoft Outlook 2000 и представляющее собой список создателей программы и мини-игру в одном флаконе. Далее подробно рассказывается о том, как вы можете получить доступ к данной пасхалке. Сперва обратитесь к панели инструментов программы и в поле Find a Contact (Найти контакт) введите "Ren Hoek" (без кавычек) и нажмите Enter. Пусть вас не пугает выдаваемое программой сообщение о том, что указанный контакт най-



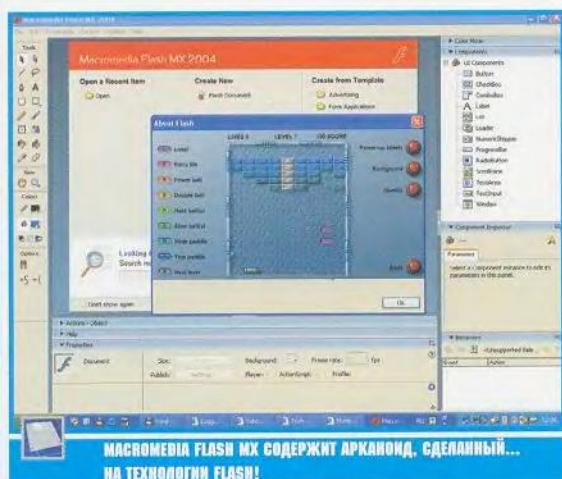
ЛОВИТЬ ПИСЬМА С ИМЕНАМИ РАЗРАБОТЧИКОВ — ВЕСЬМА УВЛЕКАТЕЛЬНОЕ ЗАНИМАНИЕ.

ти не удалось — так и должно быть. Теперь выберите пункт меню Tools/Macro/Macros (Сервис/Макрос/Макросы). На экране появится окно макросов, в котором сверху находится поле, озаглавленное как Имя макроса. Введите в нем следующий текст: OL2KRocks. Жмите на кнопку Create (Создать), расположенную справа от поля для ввода имени макроса. Держа нажатыми клавиши Ctrl, Alt и Shift, кликните на кнопку OK. Сразу после этого вы увидите окошко под названием The Outlook Team, в котором вы, управляя почтовым ящиком (используйте для этого клавиши со стрелками вверх/вниз), должны ловить летящие письма с именами разработчиков программы. Игра может быть приостановлена нажатием на кнопку pause, расположенную прямо под игровой областью; для продолжения игры используйте кнопку resume.

Интересные "пасхальные яйца" можно обнаружить в программе Macromedia Flash, особенно в версии MX. Последняя содержит в себе целых шесть (!) скрытых игр (все они



СЕРЬЕЗНАЯ, КАЗАЛОСЬ БЫ, ПРОГРАММА EXCEL, А ТУТ ТАКОЕ...



MACROMEDIA FLASH MX СОДЕРЖИТ АРКАНОИД, СДЕЛАННЫЙ... НА ТЕХНОЛОГИИ FLASH!

написаны на самом Flash), причем весьма увлекательных. Чтобы получить доступ ко всем этим игрушкам, зайдите в меню **Help** и выберите в нем пункт **About**, вследствие чего на экране отобразится одноименное окно. В нем вы должны установить кончик курсора мыши чуть ниже центра буквы **X** (курсор мыши при этом принимает форму руки с вытянутым указательным пальцем) и щелкнуть на него левой кнопкой мыши. Учтите, что нужная нам невидимая кнопка очень невелика размером, и отыскать ее нелегко. Если найти ее ну никак не получается, попробуйте поводить курсором рядом с буквой **X**, нажимая при этом левую кнопку мыши как можно чаще: рано или поздно попадете в нужную точку. Если вы сделали все правильно, экран окрасится в темно-синий цвет. После непродолжительной загрузки программа предложит вам сыграть в одну из шести игр: **Gary's Bike Jump**, **Gold Rush** (эти игры перекочевали сюда из более ранних версий

Flash), **Asteroids**, **Lunar Lander**, **Breakthrough** и **Flash Blox** (подобие всем известного тетриса). Игрушки эти преимущественно логические. Все они заслуживают внимания и являются прекрасным способом расслабиться после тяжелого рабочего дня.

Эти же шесть игр имеются и в более поздней версии программы — **Flash MX 2004** (берите утилиту с нашего DVD-диска к номеру 2/2004). Для их активизации необходимо войти в меню **Help/About Flash** и в открывшемся окошке кликнуть левой кнопкой мыши на небольшую надпись **"TM"**, располагающуюся под сочетанием **FLASH MX** чуть правее числа **2004**. Как и в случае с Flash MX, вас интересует один заветный пиксель, найти который не так-то просто. Так что не отчаивайтесь в случае неудачи: просто продолжайте щелкать мышью в этой области. Если все сделано правильно, окно окрасится в белый цвет и после непродолжительной загрузки вы сможете выбрать, во что будете играть, кликая для этого на картинку из нужной вам игры.

Что касается Macromedia Flash версии 4 и 5, то они содержат лишь по одной скрытой игрушке (возможно, существуют и другие, но о них нам ничего не известно). В четвертой версии программы это игра **Gary's Bike Jump**, в пятой — **Gold Rush**. Способ нахождения обеих игрушек практически одинаков. Первым делом выберите пункт **About Flash** из меню **Help**. Как только на экране появится окно **About Flash**, кликните левой кнопкой мыши (в случае с Flash 4 нужно кликнуть дважды) на логотип компании Macromedia (черно-си-

няя буква **M**), расположенном в правом нижнем углу окна. Сделать это надо быстро, до того, как в центре окна **About Flash** появится надпись **"Macromedia Flash 5"**. Теперь жмите на кнопку с надписью **thanks**, находящуюся в левом нижнем углу окна. Если вы являетесь счастливым обладателем Flash 5, то сразу же получите возможность сыграть в скрытую игру под названием **Gold Rush**.

Чтобы получить доступ к секретной игре во Flash 4, после выполнения описанных выше действий вы должны нажать на кнопку **team**, располагающуюся слева от клавиши **thanks**.

Помимо спрятанных игр в Macromedia Flash содержатся и некоторые другие "пасхальные яйца". Например, в четвертой и пятой версиях Flash, открыв окно **About Flash**, о котором говорилось чуть выше, вы можете заставить логотип Macromedia прыгать из стороны в сторону, кликнув левой кнопкой мыши на его центр (курсор мыши при этом принимает форму руки с вытянутым указательным пальцем).

Другой продукт компании Macromedia — **Director** (тестировано на версии **8.5**) — также скрывает в себе простенькую игру. Чтобы ее запустить, используйте пункт меню **Help/About Director**. В появившемся окошке кликните левой кнопкой мыши на логотип Macromedia, зажав при этом клавиши **Ctrl** и **Shift**. После этого вашему вниманию предстанет список создателей программы, а вместе с ним и игрушка, где вы, управляя динозавром, должны перепрыгивать через пропасти, щелкая левой кнопкой мыши для собственно прыжка и двигая курсор мыши влево/вправо для движения в соответствующую сторону.

Продолжая разговор об easter eggs в программах от Macromedia, обратимся к популяр-

СОВЕТЫ ПРОФЕССИОНАЛА



Дабы получить наиболее полную информацию о "пасхальных яйцах", мы решили взять небольшое интервью у Дэвида Вульфа, владельца сайта **The Easter Egg Archive** — самого крупного и популярного в интернете сайта об easter eggs.

"Игромания" ([И]): Вы знаете, откуда произошел термин *easter egg*?

Дэвид Вульф ([ДВ]): Точно не знаю. Когда-то давно кто-то рассказал мне про секреты в компьютерных программах и назвал их easter eggs. Термин оказался подходящим — им называют спрятанные сокровища, которые люди ищут в программах. Но, повторюсь, я точно не знаю, откуда он произошел.

[И]: Назовите, пожалуйста, первый easter egg, о котором вы узнали.

[ДВ]: Hall of Tortured Souls в Microsoft Excel 95.

[И]: Каковы ваши любимые "пасхальные яйца" в программах и операционных системах?

[ДВ]: Мне посчастливилось стать обладателем PC, и я использую многие продукты компании Microsoft, так что я могу быть предвзятым по отношению к "пасхальным яйцам" в них — только потому, что я видел их собственными глазами. Microsoft Excel версий 2000, 97, 95, 4.0 наделены замечательными "пасхальными яйцами", так же, как и

многие другие продукты Microsoft. В частности, в Word 97 скрывается пинбол, а в Windows 95 список разработчиков.

[И]: Назовите, пожалуйста, ваши любимые "пасхальные яйца" в компьютерных играх.

[ДВ]: Очень сложно отличить настоящий easter egg в игре от приколов разработчиков или чит-кода. Старое "пасхальное яйцо", которое надолго останется в моей памяти, содержала игра **Conquests of Camelot**, разработанная компанией Sierra. Как и в других ранних приключенческих играх студии Sierra, интерфейс игры был текстовый — вам приходилось вводить текстовые команды типа "open door". В одной комнате замка, написав "Ham and jam and spam a lot" (без кавычек), вы могли заставить танцующих рыцарей устроить небольшой парад.

[И]: Удалось ли вам найти хоть один easter egg самостоятельно?

[ДВ]: Пока нет, я все время узнаю о существовании "пасхальных яиц" от других людей. Они находят easter eggs как по случайности, так и в результате долгих поисков. Но лично я считаю лучшим источником получения информации об easter eggs самих программистов, которые иногда рассказывают про "пасхальные яйца" в своих творениях.

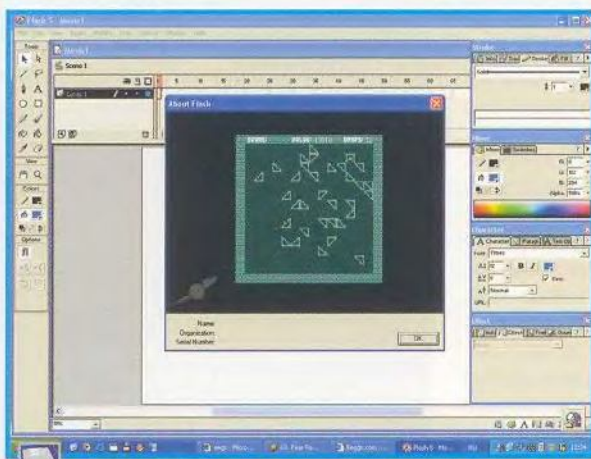
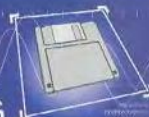
[И]: Не могли бы вы дать нам несколько



НИКОМУ НЕ УДАЛОСЬ ЗАПЕЧАТАТЬ ЛИЦО ДЭВИДА ВУЛФА — ВСЕ СВОЕ ВРЕМЯ ОН ПРОВОДИТ В ПОИСКАХ ВСЕВОЗМОЖНЫХ "ПАСХАЛОК".

советов по нахождению easter eggs в играх и различных приложениях?

[ДВ]: Если в линейке программных продуктов предыдущая версия программы содержала easter egg, то имеется большая вероятность, что и следующая версия будет хранить в себе "пасхальное яйцо". Также попытайтесь узнать имена программистов, разработавших интересующий вас продукт, и используйте их... многие игры представляют вашему вниманию классные "пасхальные яйца", когда вы называете своих персонажей именами программистов. Могу дать еще один совет: ищите easter eggs в списках создателей игры или приложении. В программах эти списки содержатся, как правило, в окне **About** (О программе).

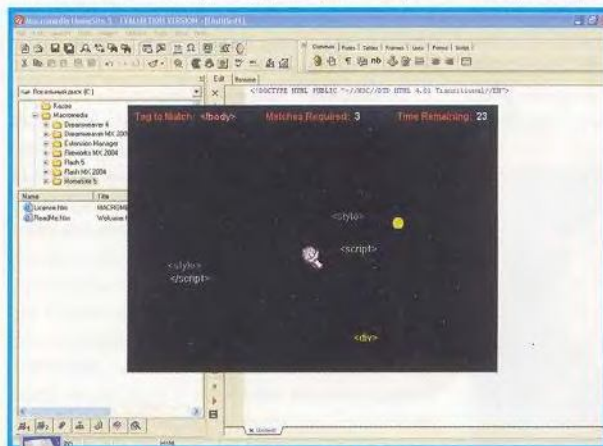
ИГРУШКУ GOLD RUSH, ПРИПЯТАННУЮ ВО FLASH 5, НЕ ГРЕХ
БЫЛО БЫ РАСПРОСТРАНЯТЬ КАК САМОСТЯТЕЛЬНЫЙ ПРОДУКТ.

ному редактору web-страниц **Dreamweaver** (проверено на версиях 4, MX и MX 2004), который несет в себе простенькую логическую игру. Чтобы сыграть в нее, нужно в первую очередь установить в дополнение к редактору программу **Macromedia Fireworks** (ее, как и сам **Dreamweaver**, ищите на нашем DVD-диске к номеру 2/2004). После этого запустите **Dreamweaver**, создайте новый документ (**File/New**) и выберите пункт меню **Commands/Create Web Photo Album**. Появится небольшое окно, в верхнем поле которого (озаглавлено как **Photo album title**) вы должны ввести слова **play a game** и нажать на кнопку **OK**. Наслаждайтесь игрой в своеобразную "угадайку", цель которой — угадать цвет каждого из четырех выстроенных в ряд блоков (чтобы получить помощь по игре, нажмите на кнопку с надписью **Help**), используя для этого кнопку с надписью **Guess**. Если вы без труда проходите игру, попробуйте ее усложнить, нажав на кнопку **Play Again**.

Еще одна забавная мини-игра кроется в программном продукте **Macromedia Homesite** (проверено на версиях 4 и 5; последнюю вы можете переписать с нашего CD или DVD к номеру 2/2004). Для ее нахождения, запустив программу, кликните правой кнопкой мыши на панель быстрого запуска (**Quickbar**) и выберите в выскочившей менюшке пункт **Customize**. Откроется окно, в левом нижнем углу которого располагается список иконок быстрого запуска. В самом его низу находится пункт **Easter Egg** с изображением пасхаль-

ного яйца. Кликнув на него и зажав левую кнопку мыши, тащите его в верхнюю часть окна, в поле, озаглавленное как **Toolbar**. В результате на панели быстрого запуска появится соответствующий значок в том месте, куда вы его установили. Осталось только кликнуть на него левой кнопкой мыши, и можно приступать к игре. Что касается игрового процесса, то он представляет собой сбор вами (а точнее — рукой, за которую вы управляете) на время определенных html-тэгов (после подбора одного тэга вы должны найти противоположный, то есть такой же, но с символом "I" в начале) и уклонение от мерцающих точек — местных врагов.

Завершая разговор об easter eggs в программном обеспечении, хотелось бы отметить, что в статье приведен далеко не полный список "пасхальных яиц", содержащихся в про-

МИНИ-ИГРА ИЗ HOMESITE, НЕСМОТЯ НА КАЖУЩУЮСЯ
ПРОСТОТУ — ОЧЕНЬ ЗАНИМАТЕЛЬНА.

дуктах Microsoft и Macromedia. Это лишь лучшие из лучших. Но не стоит думать, что только программы от компаний Microsoft и Macromedia богаты на хорошие "пасхальные яйца". Подтверждением тому может служить неплохой текстовый редактор **StarOffice**, разработанный студией **Sun**. В нем кроется три небольших игры. Первая из них прячется в

StarOffice 4.0 и представляет собой самый обычный тетрис. Чтобы сыграть в него, создайте новый документ и сохраните его под именем вида **sfxX**, где **X** — сумма текущего дня и месяца. Например, восьмого июля вы должны назвать файл как **sfx15** (если, конечно, у вас в Windows правильно установлена дата). Вторая игра — **Frogger** — также скрывается в версии 4.0 и вызывается путем создания нового документа, выбора пункта меню **Text/Tool** и последнего создания объекта **border**. Для запуска игры вы должны напечатать в нем

следующий текст: **hello joe, please start the frogger**. Очень увлекательная игрушка в стиле **Space Invaders** запрятана в **StarOffice** версий 5.1 и 5.2. Чтобы сыграть в нее, просто создайте новый табличный документ и в любой его клетке введите следующий текст: **=GAME ("StarWars")**. Нажмите на клавишу **Enter** и начинайте играть в местный аналог "Звездных войн". Уверен, вам понравится.

ОПЕРАЦИОННЫЕ СИСТЕМЫ

Многие операционные системы также содержат easter eggs. Чаще всего это самый обычный список разработчиков, припрятанный в любой уважающей себя операционной системе, но бывают секреты и поинтереснее. Так, **Windows** версий 95, 98, 2000 и NT содержит весьма интересную пасхалку — секретный хранитель экрана (**screensaver**). Чтобы его заполнить — находясь на рабочем столе, нажмите на правую кнопку мыши. В появившемся меню выберите пункт **Properties** (в русской версии — **Свойства**). Откройте вкладку **Screensaver** (**Заставка**) и выберите заставку под названием **3D text** (**Объемный текст**). Теперь нажмите на кнопку **Settings** (**Параметры**), расположенную рядом со списком заставок. На экране появится окошко, в котором вы должны ввести текст, который будет отображаться на экране во время заставки. Напишите здесь слово **volcano** и жмите на кнопку **OK**. Наслаждайтесь красивейшей "вулканической" заставкой.

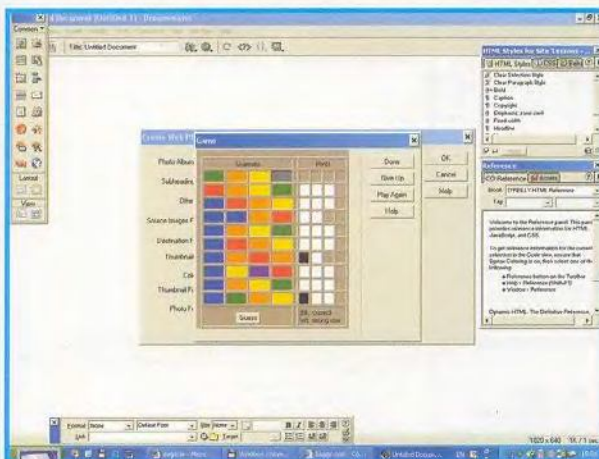
В операционной системе **Windows NT** есть и другие "пасхальные яйца", связанные с заставками. Например, если вместо слова **volcano** ввести **BEER**, на экране появится список любимых разработчиками марок пива. Введя **Rock**, вы увидите перечень любимых авторами рок-групп.

DVD

Easter eggs бывают и на DVD. Практически любой DVD-фильм содержит один или даже несколько "пасхальных яиц". Например, диск с картиной **Dark City** снабжен забавной игрушкой под названием **Shell Beach**. Часто на DVD с фильмами прячутся удаленные сцены и кадры, а также комментарии создателей. Как правило, easter eggs на DVD скрываются в экранах меню — для активизации этих "пасхальных яиц" вы должны покликать мышью в определенное место или использовать ту или иную комбинацию клавиш.

НА ПРОЩАНИЕ...

Хотелось бы посоветовать вам только одно: попробуйте поискать "пасхальные яйца" самостоятельно. Занятие это непростое. Но вы даже не можете себе представить, какое удовольствие получите, найдя даже самый незначительный easter egg в любимой игре или программе. Ну, а если искать "пасхальные яйца" жуть как не хочется, заглядывайте каждый месяц за свежими "яйцами" в раздел "Easter eggs" нашего "КОДЕКСА".

ДАЖЕ ВСЕМ ИЗВЕСТНЫЙ DREAMWEAVER СОДЕРЖИТ СКРЫТУЮ
МИНИ-ИГРУ. ОЧЕНЬ НЕПЛОХУЮ, КСТАТИ.

ОВЕЧКА ДОЛЛИ В ДОМАШНИХ УСЛОВИЯХ

ЭКСПЕРИМЕНТ ПО КЛОНИРОВАНИЮ ИНФОРМАЦИИ

Вам знакома ситуация, когда игра, в которую очень хочется поиграть, или фильм, который именно сегодня захотелось пересмотреть, оказываются у друга/соседа/подруги или вообще безвозвратно утеряны? Чтобы избежать подобных неприятностей, достаточно иметь вместительный винчестер и пару правильных программ под рукой. Что это за программы и как они работают — об этом далее. Прежде чем мы перейдем к описанию утилит, решающих вышеперечисленные проблемы, давайте немного поговорим о теории.

Итак, программные средства, о которых пойдет речь ниже, умеют создавать на вашем винчестере точный образ любого носителя информации, будь то игра, музыкальный диск или DVD. Образ (или image) являет собой точную копию первоисточника, упакованную в один-единственный файл, объем которого равен объему данных, содержащихся на копируемом диске. Он содержит в себе сами файлы из источника, информацию об этих файлах, каталогах и подкаталогах, плюс описание структуры самого диска.



ЭТО — ЗНАМЕНИТАЯ ОВЦА ДОЛЛИ. ПЕРВЫЙ В МИРЕ КЛОН, ТОЧНАЯ КОПИЯ "МАТЕРИНСКОЙ ОВЦЫ". ОБРАЗ ВАШИХ ДИСКОВ — ЭТО ТОЖЕ ИДЕАЛЬНАЯ КОПИЯ ПЕРВОИСТОЧНИКА, ХОТЯ ВЫГЛЯДИТ НЕКОЛЬКО ПО-ДРУГОМУ.

Утилиты, о которых мы поговорим сегодня, создают и записывают этот файл по указанному вами адресу. Будьте готовы к тому, что каждый CD-диск — это порядка 600—700 мегабайт дискового пространства.

ДЛЯ ЧЕГО ЭТО НУЖНО?

Казалось бы, для чего еще нужны "виртуальные диски", как не для бесконечного копирования игр на свой многострадальный винчестер? На деле же последние версии описываемых в этой статье программ (обязательно ищите их на нашем CD/DVD!) умеют куда как больше! Создать образ понравившегося вам DVD-фильма? Без проблем! Музыкального диска? Пожалуйста. Учитывая размеры современных винчестеров (регулярно появляю-

щиеся на операционном столе Железного че-ха "компьютеры в сборке" все как один укомплектованы 160-гигабайтными HDD), вы вообще можете забыть про звук выезжающего лотка CD/DVD-привода.

Представим себе, что у вас домашняя вечеринка, и вы хотите нон-стопом запустить 5 DVD-фильмов или пару сборников с клипами. Разумеется, отвлекаться на смену дисков нет никакого желания. А музыка? Меломаны, категорически не принимающие формат mp3, теперь могут совершенно спокойно держать большие объемы в CD-качестве на собственном винчестере. 10 музыкальных дисков обойдутся приблизительно в шесть гигабайт необъятного пространства вашего HDD. Я уже не говорю об играх, которые постоянно теряются и отдаются поиграть. Создайте на винчестере образ свежкупленного блокбастера — и смело делитесь покупкой с друзьями.

КАК ЭТО ДЕЛАЕТСЯ?

Итак, для того, чтобы создать виртуальный образ носителя информации на своем жестком диске, вам потребуется сам первоисточник и программа, которая способна вышеуказанный процесс повернуть. О программах чуть ниже, а сейчас мы с вами поговорим о технологиях.

Существует единый файловый стандарт для создания image-файлов — ISO 9660. Образ этого формата имеет расширение iso. Именно iso-файлы гуляют по всевозможным пиратским сетям, и именно за распространителями подобной информации издатели гонятся с большим, очень остро заточенным ножом. Однако большинство программ для создания виртуальных дисков предпочитают записывать образы в собственном формате, который, разумеется, не способен прочитывать конкурирующие продукты. Существуют программы (см. всплывший в обзоре Daemon Tools), которые распознают большинство image-форматов и создают из них работающий образ диска. Поэтому для того, чтобы собрать на своем необъятном винчестере несколько DVD, всю домашнюю игротку и пару любимых музыкальных дисков, вам потребуются две утилиты. Первая, собственно, создает образы вышеуказанных дисков, а вторая заботится о том, чтобы они быстро и корректно работали.

Нужно принять во внимание тот факт, что большинство лицензионных дисков (в том числе музыкальных) защищены от копирования различными системами, поэтому вы можете столкнуться с дополнительными трудностями при создании образа, несмотря на то, что это, казалось бы, ваша покупка. Производители твердо намерены не дать человеку, отдавшему за диск деньги, ни малейшего шанса почувствовать себя пиратом. Более подробно об этих проблемах читайте в текстовом блоке "Системы защиты".

Итак, после того, как мы разобрались с некоторыми теоретическими моментами,

СИСТЕМЫ ЗАЩИТЫ

Несмотря на то, что мы в нашем материале описываем исключительно мирное применение программ для создания виртуальных дисков, большинство современных (в том числе и российских) издателей не без основания полагают, что данные продукты могут быть умшенно использованы им во вред — т.е. для незаконного копирования распространяемой ими продукции, будь то игры, музыка или фильмы.

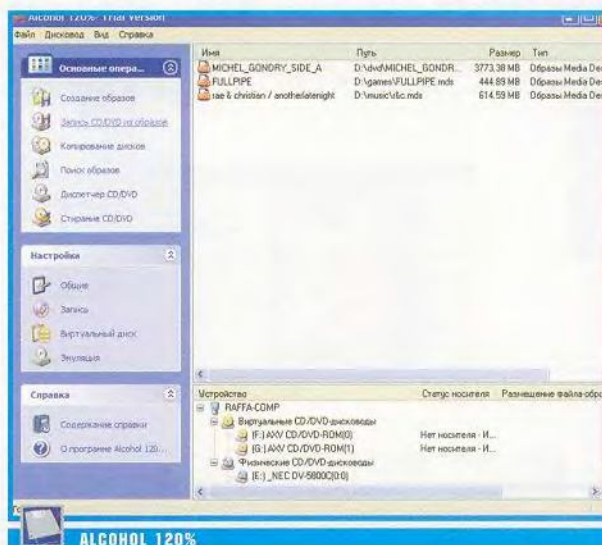
Как правило, с большинством систем защиты справляется именно Alcohol 120%. Наиболее серьезные проблем на пути к созданию виртуального диска можно ожидать от российской системы StarForce (www.star-force.com), которой защищено большинство находящихся на отечественных прилавках программных средств. Если свежкупленная игра отчаянно не хочет сотрудничать с "Алкоголем", настоятельно рекомендуем обратиться к ресурсу www.starforce.nm.ru, посвященному проблемам, связанным с системой защиты StarForce.

самое время обратить наше внимание на разнообразные программные продукты, призванные быстро и безболезненно решить задачу создания виртуальных дисков.

ALCOHOL 120%

"Алкоголь", одна из наиболее популярных программ для создания виртуальных дисков, к своей последней версии (в нашем распоряжении оказался билд 1.4.8) обросла немалым количеством всевозможных функций. При этом утилита умудрилась не растерять фирменной легкости в обращении. Как результат — задача создания образа диска в Alcohol 120% решается посредством трех-четырех кликов мышью.

Программа легко управляется с CD, DVD, музыкальными и даже Playstation2 (!)-дисками, аккуратно сортируя образы по типу данных. Само создание image-файла проходит посредством общения с невероятно удобным мастером — вы выбираете источник данных (на тот случай, если у вас на компьютере ус-



ALCOHOL 120%

тановлено несколько дисководов, их тип... и все! Дальнейшие заботы программа берет на себя. Все образы имеют фирменное расширение mds (Media Descriptor).

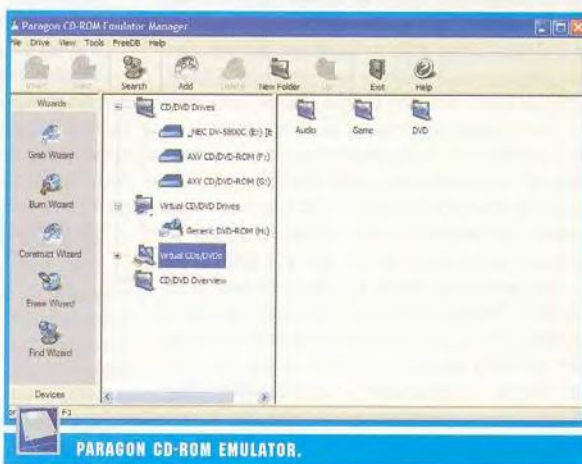
Помимо этого, утилита умеет работать в обратном направлении — то есть записывать полноценный работающий диск, имея в качестве источника информации image-файл. Здесь же — полезная функция форматирования болванки, будь то CD или DVD. Среди поддерживаемых форматов — iso, ccd (CloneCD), nrg (Nero) и многие другие.

Alcohol поддерживает одновременно до шести виртуальных дисков, автоматически назначая им имена в алфавитном порядке. В наличии менеджер/поиск образов, автозапуск, составление отчетов и огромное количество всевозможных настроек.

Программа считается лидером в своем классе совершенно заслуженно: эмуляция большинства систем защиты от записи, масса функций, встроенное программное обеспечение для записи, приятный и очень эргономичный интерфейс — все это лишь утверждает лидерские позиции Alcohol 120%. "Игромания" настоятельно рекомендует.

PARAGON CD-ROM EMULATOR

Легкий в обращении, но гораздо менее функциональный продукт. К плюсам стоит отнести древовидную структуру интерфейса — Paragon CD-ROM Emulator позволяет в два щелчка найти то, что вам нужно. Плюс программа активно сотрудничает с FreeDb (ана-



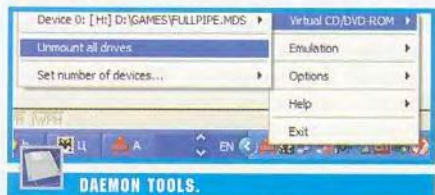
лог CDDb), что позволит вам содержать образы музыкальных дисков в порядке.

Утилита состоит из нескольких мастеров: Grab Wizard (создает образы), Burn Wizard (записывает диски) и по-настоящему оригинальный Construct Wizard. С его помощью вы можете собрать энное количество файлов в iso-образ. Здесь же — поиск и менеджмент созданных файлов.

В целом продукт Paragon, конечно, сильно проигрывает Alcohol 120% с точки зрения функционального наполнения, но обгоняет конкурента по части удобства использования. Утилита идеально подойдет для быстрого создания образа незащищенного диска, и ее, безусловно, стоит иметь про запас. Однако рассматривать Paragon CD-ROM Emulator в качестве серьезного конкурента "Алкоголю" мы бы не стали.

DAEMON TOOLS

Невероятно маленькая, удобная и очень качественная утилита. Daemon Tools не умеет ни создавать образы, ни записывать



диски. Она даже не имеет встроенного менеджера файлов. Тем не менее именно эта программа, как правило, работает в паре с воспетым выше по курсу Alcohol 120%. Все дело, очевидно, в ее легкости и удобстве использования.

Daemon Tools аккуратно поселяется в вашем system tray, управляется посредством выпадающего по правому щелчку мыши меню и быстро и непринужденно воспринимает практически все существующие на сегодняшний день форматы образов дисков. Умеет эмулировать системы защиты Safedisc, Securom, Laserlock и RMPS. Поддерживает одновременно до четырех виртуальных устройств. Для DVD-дисков есть возможность принудительного указания зоны.

Процесс собственно эмуляции невероятно прост: вы выбираете диск, указываете файл, и — вуаля! — на виртуальном устройстве, скажем, Z в ту же минуту оказывается необходимая вам информация. Все предельно просто и понятно. ■



ЧИТАЙТЕ В АПРЕЛЬСКОМ НОМЕРЕ:

ЛУЧШИЕ РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

- ◆ ПУТЕШЕСТВИЕ К ЦЕНТРУ ЗЕМЛИ
- ◆ LEGACY OF KAIN: DEFIANCE
- ◆ LINEAGE 2
- ◆ LOCK ON: MODERN AIR COMBAT
- ◆ NEVERWINTER NIGHTS: HORDES OF UNDERDARK
- ◆ ONIMUSHA: WARLORDS
- ◆ PAX ROMANA
- ◆ SPLINTER CELL MISSION PACK
- ◆ VICTORIA
- ◆ VIETCONG FIST ALPHA

ЛУЧШИЕ СОВЕТЫ МАСТЕРОВ

- ◆ ОПЕРАЦИЯ SILENT STORM
- ◆ AGE OF MYTHOLOGY
- ◆ COMMANDOS 3
- ◆ COUNTER-STRIKE
- ◆ FALLOUT 2
- ◆ HEROES OF MIGHT & MAGIC IV
- ◆ NEVERWINTER NIGHTS
- ◆ STARCRAFT
- ◆ WARCRAFT III

ПОЛЕЗНЫЙ ПОСТЕР

WORLDS OF WARCRAFT
КАРТА МИРА X2 THE THREAT

ВОКРУГ ИГРЫ ТЕСТИРОВАНИЕ УТОПИИ

КАЖДАЯ ХОРОШАЯ ИГРА
ДОСТОЙНА
МАСТЕРСКОГО ИГРОКА

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ПРОГРАММЫ



Если вы думаете, что на этом набор программных средств для создания виртуальных дисков заканчивается, — спешим вас разубедить. Мы лишь перечислили вам общепризнанных лидеров рынка. С другой стороны, мы не исключаем, что где-то в недрах Сети существует куда более удачные продукты. Если вы не согласны с приведенным в данной статье списком или вам есть что добавить — не стесняйтесь написать об этом на raffa@igromania.ru.

Что касается ближайших альтернатив нежно любимому нами Alcohol 120%, то, кроме продукции Paragon, ему в затылок дышат следующие утилиты: BlindWrite Suite (www.blindwrite.com), Phantom CD (www.fantomcd.copystar.com.tw/enu) и VirtualCD (www.virtualcd-online.com). Это хорошие утилиты, однако каждая из них в той или иной степени проигрывает "Алкоголю" по своему функциональному набору. За более подробной информацией относительно этих и других полезных программ советуем обратиться на сайт Virtual CD-ROM (www.virtual-cdrom.ru), а также заглянуть на размещенный там форум.

Практика

ИДЕАЛЬНЫЙ
БРАУЗЕРЧЕТЫРЕ АЛЬТЕРНАТИВЫ I
INTERNET EXPLORER

Internet Explorer — как настоящая женщина. Его любишь всем сердцем и так же сильно ненавидишь. В одну минуту ты счастлив и спокоен, а в другую — готов променять знакомый с пеленок IE на какую-нибудь, извините, Opera. Как и все продукты нежно любимой Microsoft, ее браузер, при всех своих положительных качествах, способен довести до истерики даже далай-ламу. Бесконечные торренты, зависания, дырки в системе безопасности и прочие капризы — привычное дело для тех, кто работает с Internet Explorer.

А теперь на минуту представьте себе, что некий Мичурин взял вашу любимую девушку и удалил из нее все раздражающие факторы. Она больше не отвлекает вас пространственными разговорами о тцете всего сущего во время просмотра футбольного матча и не просит выключить ваш любимый диск именно в тот момент, когда его очень хочется послушать. Это все та же Аня/Маша/Лена, которую вы, без сомнения, любите, но доведенная до идеала. Идеальная девушка. Примерно это же произошло с Internet Explorer благодаря стараниям нескольких талантливых компаний. В то время как недалёковидные разработчики искренне надеются противопоставить маркетинговому механизму Microsoft свои наработки и потеснить IE с лидирующих позиций, умные девелоперские студии приняли первенство этого браузера как факт по умолчанию. И, поставив данную аксиому себе на службу, создали идеальный Internet Explorer. Взяв за основу программное ядро IE, они извлекли на его базе свою, улучшенную и дополненную версию.

"Игромания" представляет вашему вниманию четверку наиболее удачных, на наш взгляд, альтернатив стандартному Windows-браузеру. Это Internet Explorer, каким он должен был быть с самого начала. Встречайте.

AVANT BROWSER 8.02

Наименее функциональный и удобный представитель нашего сегодняшнего обзора умудрился, однако, неплохо заявить о себе на рынке и составить серьезную конкуренцию безусловному лидеру IE-заменителей (о котором обязательно ниже).

Прежде всего — приготовьтесь. Все без исключения описываемые в этой статье программы будут отчаянно предлагать вам установить вместе с ними плагин RoboForm, который теоретически призван облегчить мучительный процесс заполнения всевозможных анкет и прочих

регистрационных форм во время работы в интернете. В свое время каждая shareware-утилита считала своим долгом навязать вместе с собой аналогичный продукт под названием Gator, который делал все, что угодно, кроме, собственно, обещанного облегчения работы. Что касается RoboForm, то устанавливая его или нет — решать исключительно вам. Автор этих строк остается при своем мнении: моя практика показывает, что подобные изобретения скорее усложняют заполнение форм, чем ускоряют его.

Что касается Avant Browser, то его отношения с RoboForm зашли, пожалуй, слишком далеко. Мало того, что он предлагает установить утилиту вместе с собой — в случае отказа панель со ссылкой "download RoboForm plugin" будет красоваться аккуратно под адресным окном браузера. К счастью, ее можно убрать с глаз долой, отправившись в меню "Вид" и сняв соответствующую галочку.

После такого неприятного знакомства Avant Browser, впрочем, встретил нас по-настоящему полезным нововведением — панелью управления окнами, вынесенной в главное меню. Одним щелчком мыши вы можете переключаться между открытыми сайтами: укладывать все окна каскадом, горизонтально или вертикально, разворачивать/закрывать все сразу, а также — очень полезная функция — закрыть все окна, кроме текущего. На этом "оконные" удобства не заканчиваются. Кнопка New window (также вынесенная в главное меню) при нажатии предлагает четыре варианта развития событий: открыть пустое окно, открыть копию текущей страницы, открыть домашнюю страницу или открыть адрес из буфера обмена.

Довольно удобно организован поиск. Вы можете искать ключевое слово как в интернете, так и на текущем сайте. Плюс при нажатии соответствующей клавиши найденные позиции будут выделяться подсветкой. Здесь же — джентльменский набор любой программы, претендующей на звание "идеального IE": возможность блокирования всплывающих окон, графики, flash/activeX/java-элементов, а также принудительное отключение звуков, которые сайты в последнее время издают с завидной регулярностью. Выбор размера шрифта и кодировки также вынесен авторами программы в основное меню.

Особо хочется отметить возможности, связанные с обновлением страниц. Вы можете задать автоматический refresh как текущего, так и всех открытых окон с определенным интервалом (от 10 секунд до 15 минут). Меню "Сервис" скрывает в себе очень удобные функции очистки памяти браузера — в ваших силах теперь удаление информации о только что набранном адресе, всего журнала посещения, а также списка cookies.

На этом, собственно, оригинальные нововведения Avant Browser заканчиваются. Да, программа автоматически импортирует набор закладок и умеет создавать группы страниц, но аналогичными функциями (как, впрочем, и большинством перечисленных выше возможностей) могут похвастаться практически все участники нашего обзора.

Внушительный набор скинов также строил: изменения внешнего вида исключительно номинальные — размер иконки и какие-то незначительные вариации фона.

Плюсы

- + удобно организованная работа с управлением окнами;
- + наличие русского интерфейса.

Минусы

- маленький функциональный набор;
- ничего по-настоящему революционного.

Резюме: Популярность Avant Browser среди широких народных масс остается для нас загадкой. При всех своих неоспоримых плюсах программа, безусловно, проигрывает по функционалу большинству участников этого обзора. Приятный, но далекий от идеала продукт.

SLIMBROWSER 3.92

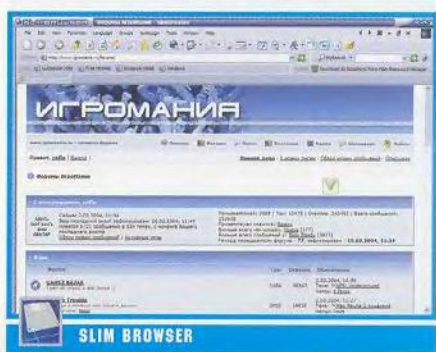
Эта программа оставляет двойственное ощущение. С одной стороны — масса возможностей и так называемая "открытая архитектура". С другой — вам понадобится внушительное количество времени, прежде чем вы вникните во все тонкости SlimBrowser. Под "открытой архитектурой" подразумевается возможность расширения функционала утилиты при использовании как собственных программистских навыков, так и наработок сторонних производителей. Вы также можете самостоятельно редактировать ini-файлы, изменяя, скажем, текст русскоязычного интерфейса.

SlimBrowser позволяет выполнять на открытой странице написанные вами скрипты (на двух языках — javascript и VBScript). Чтобы написание всевозможных сценариев проходило без отрыва от просмотра сайтов, программа содержит собственный редактор ScriptPad. Вообще, утилита буквально нашпигована всевозможными скриптами — здесь и "Автовход" (аналогично упомянутому выше RoboForm, самостоятельно заполняет формы для логина/пароля), и так называемый Link Extractor — скрипт, самостоятельно коллекционирующий на текущем сайте ссылки на файлы определенного типа (скажем, mp3) и складывающий их либо в указанный файл, либо в буфер обмена. Открыв панель настроек программы, я несколько удивился их минимальному набору. Заботливый Help (к сожалению, только на английском) подсказал, что практически вся настройка SlimBrowser проходит при помощи редактирования конфигурационных файлов. Несмотря на то, что этот, несомненно, смелый ход предъявляет высокие требования к технической подготовке пользователя, он позволяет вам более тонко настроить программу под себя.

Не могу не отметить замечательную функцию перехода на уровень выше по адресной строке. Представим, что вы находитесь по адресу www.igromania.ru/archive/2003/10, а вам нужно подняться на www.igromania.ru/archive/2003. Как правило, пользователь вынужден вручную редактировать адресную строку, в то время как заботливый SlimBrowser содержит для этого соответствующую кнопку. Добавьте сюда необычную функцию Zoom, обязательную блокировку всплывающих окон (с возможностью составления целого списка), а также серьезный подход к организации групп сайтов, и вы получите приблизительное



AVANT BROWSER



SLIM BROWSER

представление о начинке SlimBrowser.

Откровенно обрадовал набор скинов: приятный дизайн на все случаи жизни — от любимого всеми дизайнерами минимализма до всевозможных вариаций на тему хай-тек.

Плюсы

- + богатые возможности настройки;
- + приятный набор скинов.

Минусы

- высокие требования к уровню знаний пользователя;
- большинство настроек производится посредством редактирования конфигурационных файлов.

Резюме: SlimBrowser — безусловно, идеальный выбор для тех, кто любит самолично покопаться в ini-файлах или написать под себя пару скриптов. Однако его вряд ли можно порекомендовать тем, кто просто хочет заменить надоевший Internet Explorer на простой и более удобный браузер, из-за чрезмерной сложности и высоких требований к уровню технической подготовки пользователя.

GREENBROWSER 2.1

Очень легкий и приятный в обращении браузер с некоторыми принципиальными отличиями от конкурентов.

Во-первых, программа снабжена полупрозрачным плавающим окном — оно позволяет управлять основными функциями приложения посредством одного щелчка мыши. Левый клик автоматически разворачивает GreenBrowser, в то время как правый вызывает контекстное меню, при помощи которого можно настроить базовые опции утилиты. Аналогичный прием используют наши любимые менеджеры загрузок (ReGet и Download Manager), однако никто до сих пор не догадался применить данную функцию к интернет-браузеру. Как выяснилось, напрасно — небольшое нововведение действительно ускоряет работу и выгодно отличает продукт от остальных участников обзора.

Очень удобно организована работа с окнами. Здесь есть все то, чем мы восхищались в Avant Browser, плюс несколько удачных дополнений. Во-первых, двойной щелчок по любому окну закрывает его — эта приятная мелочь оказалась очень полезной на практике. Во-вторых, любой открытый сайт можно заблокировать, нажав Alt+X. Даже после того, как вы отдадите команду "закрыть все активные окна", "закрепленный" адрес никуда не денется. Наконец, функция New window скрывает в себе следующие варианты: пустая страница, домашняя страница, адрес из буфера, выделенный текст, веб-адрес из выделенного текста и столь поразивший нас в SlimBrowser переход на уровень выше (а также в корень сайта).

Разумеется, в наличии блокировка всплывающих страниц, всевозможные фильтры нежелательных адресов, рекламы и тому подобных неприятностей, а также стандартный

набор блокираторов: графики, flash, activeX и java. Автоматическое обновление страниц можно производить с заданной вами регулярностью, а для открытых окон существует невероятная полезная функция автопрокрутки с многочисленными настройками. Вы можете задать автоматический просмотр как текущего адреса, так и всех открытых. В наличии три скорости и куча опций: однократная автопрокрутка на 1/2, 1/4 или до конца страницы.

Плюс — GreenBrowser поддерживает так называемые псевдонимы ссылок. Предположим, что вам регулярно приходится набирать длинный адрес (например, www.igromania.ru/forums/index.php?showtopic=1404). Чтобы облегчить себе задачу, вы открываете специальный "редактор псевдонимов", нажимаете "добавить" и заполняете простейшую форму: адрес и его "позывной". Назначив вышеуказанной ссылке, скажем, слово forum, вы раз и навсегда избавите себя от мучительного процесса вбивания длинного адреса, заменив его вышеуказанным псевдонимом.

Наконец, еще одно ноу-хау GreenBrowser — так называемый коллектор, в который можно перетаскивать мышью ссылки, текст, графику и прочие приглянувшиеся во время серфинга вещи. Идеально подходит в качестве своеобразного "перевалочного пункта", из которого вы впоследствии извлечете и рассортируете необходимую вам информацию.

Интерфейс, к сожалению, не блещет особой красотой или оригинальностью, но вполне отвечает современным требованиям: GreenBrowser оформлен в актуальном XP-стиле.

Плюсы

- + два ноу-хау — коллектор информации и плавающее окно, заметно облегчающие работу.

Минусы

- далеко не все функции можно вынести на основную панель инструментов.

Резюме: Невероятно удобный во всех смыслах браузер с принципиальными нововведениями и полным набором всех необходимых функций. Настоятельно рекомендуем.

MYIE2 0.9

MyIE2 — наиболее популярная из всех существующих на сегодняшний день альтернатив Internet Explorer. Это обусловлено, в первую очередь, открытой архитектурой проекта, несмотря на то, что функционал приложения идентичен (а в некоторых моментах проигрывает) воспетому нами GreenBrowser. Толпы энтузиастов со всего мира создают сайты и объединяются в комьюнити с целью написания очередных плагинов, призванных облегчить работу с MyIE2. Отправившись по адресу www.myie2.smsnet.pl, вы попадете на сайт MyIE Plugins Collection. Среди полезных (и не очень) дополнений встречаются настоящие жемчужины: отключатели flash-рекламы, скрипты, позволяющие отобразить на отдельной странице все



INETADVISER

В этой подборке мы привели исключительно бесплатных представителей семейства "альтернативных браузеров" на базе движка Internet Explorer. Однако производители коммерческого программного обеспечения уже давно осознали потенциал этого рынка и выпустили в свободное плавание несколько достойных программ.

Так, если вы обратитесь к нашему предыдущему номеру, а точнее — к "Софтверному набору", то обнаружите там программу iNetAdviser от российской компании "СофтИнформ". Эта утилита является shareware-браузером на базе ядра IE и является воплощением всего, что мы бы хотели видеть в идеальном браузере. "Игромания" искренне рекомендует вам ознакомиться с ее shareware-версией и при желании приобрести продукт, что обойдется вам в 450 рублей.

картинки, содержащиеся на сайте, и так далее.

Популярность — вещь труднообъяснимая. Почему все эти энтузиасты не трудятся на благо прекрасного GreenBrowser — ответят вам исключительно Судьба или Случай. Так или иначе — примите это как должное — будущее "альтернативных" браузеров, скорее всего, именно за MyIE2.

Чем же, кроме открытой архитектуры, так хорош этот проект? В первую очередь в глаза бросаются скины — их много, и они разительно отличаются друг от друга. Стилизация под "макинтош", пиксель-дизайн, хай-тек и многое другое. В стандартный набор программы входит сразу 7 графических оболочек, а заглянув по адресу www.skinnable.com/myie2, вы попадете в настоящий графический рай (см. на нашем CD/DVD упаковку из самых стильных скинов для MyIE2).

Что касается функционала — здесь, за исключением некоторых приятных мелочей, вы не найдете ничего революционного. К оригинальным нововведениям относятся "автоскрытие" — панель инструментов исчезает и автоматически "всплывает" при наведении мышкой на нужную область, — а также отмена закрытия окна, если вы по ошибке захлопнули важный вам сайт.

Все остальное — полнофункциональный набор описанных выше программ. Блокировка графики и прочих веб-элементов по нажатию клавиши, автоматическое обновление открытых страниц, автоскроллинг, фильтрация определенных адресов и рекламы и тому подобные вещи.

Плюсы

- + высокая популярность программы и, как следствие, большое количество сторонних разработок для нее;

- + отменный набор скинов.

Минусы

- ничего по-настоящему оригинального по отношению к конкурентам.

Резюме: MyIE2 — безусловно, будущее "альтернативных" браузеров. Он хорош собой, обладает всем необходимым функционалом, и самое главное — за его спиной стоит многочисленная армия энтузиастов, готовая днем и ночью трудиться на благо продукта.

ВМЕСТО ПОСЛЕСЛОВИЯ

Не стоит думать, что на этом список альтернатив Internet Explorer заканчивается (взгляните хотя бы на предыдущий софтверный набор, где красуется iNetAdviser — превосходный shareware-браузер на базе ядра IE). Мы выбрали для вас именно эти четыре продукта, исходя из их лидирующих позиций на рынке. Кроме того, все перечисленные приложения абсолютно бесплатны и находятся от вас на расстоянии нескольких щелчков мышью. Если у вас есть какие-то дополнения, замечания или вопросы — не стесняйтесь направлять их по адресу raffa@igromania.ru.



СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

СВЕЖАТИНА!

ГВОЗДЬ НАБОРА

AUDIOGRABBER 1.83

Разработчик: Jackie Franck

Язык: английский

Сайт: www.audiograbber.com-us.net

Сенсационная новость! Одна из лучших программ для создания mp3 с момента выхода новой версии стала абсолютно бесплатной. Нам остается только гадать, по какой причине у автора утилиты случился приступ альтруизма. Как бы то ни было, новый Audiograbber по-прежнему умеет быстро и безболезненно оцифровывать диски, работает с **Freedb** (аналог **CDDb**) и в дуэте с кодером **Lame** (ищите его в соответствующей папке в архиве с программой!) составляет идеальный набор для профессионального кодирования в mp3. В наличии поддержка id3 2-тэгов и джентльменский набор функций, необходимый любой утилите, предназначенной для оцифровки дисков.

Тип распространения: freeware

РЕЙТИНГ (10/10)

AD AWARE 6.0 PRO

Разработчик: Lavasoft

Язык: английский, русский

Сайт: www.lavasoftusa.com

Утилита, предназначенная для блокирования рекламы во всех ее проявлениях. Не стоит путать программу с бесконечными блокираторами выскакивающих окошек и нежелательных баннеров: Ad Aware — гораздо более полезная утилита. Она отслеживает всевозможные dll-файлы и прочие неприятные плагины, которые устанавливаются на ваш много-страдальный компьютер без разрешения.

Ad Aware сканирует ваш винчестер на предмет несанкционированной рекламы и заводит специальный black list, в который помещает все подозрительные объекты, будь то библиотеки или подозрительные записи в реестре. Автор этих строк спас свою систему от перестановки благодаря Ad Aware.

Тип распространения: freeware

РЕЙТИНГ (9/10)

CD2HTML 5.1

Разработчик: Petro Falk

Язык: русский

Сайт: www.cd2html.de

Цена: \$20

Способы оплаты: Кредитная карта

CD2HTML — невероятно простая и полезная в хозяйстве программа. Утилита сканирует ваш винчестер на предмет всевозможных мультимедиа-файлов и составляет по результатам поиска HTML-отчет, который впоследствии вы сможете опубликовать в интернете.

Учитывая простейший интерфейс и легкость в использовании, "Игромания" настоятельно рекомендует CD2HTML всем, кто довольно много времени проводит в Сети и заинтересован в обмене (в первую очередь — mp3).

Тип распространения: shareware

РЕЙТИНГ (8/10)

MOZILLA FIREFOX 0.8

Разработчик: Mozilla

Язык: английский

Сайт: www.mozilla.org/products/firefox

Единственный из по-настоящему альтернативных браузеров, достойный внимания. Mozilla являлся основой для **Netscape Navigator**. Сейчас авторы распространяют программу совершенно бесплатно; начиная с новой версии их продукт называется **Firefox**.

К несомненным плюсам продукта стоит отнести его безупречный интерфейс, отменную скорость работы и (нововведение!) javascript console, а также функцию page info, позволяющую получить всеобъемлющую информацию о просматриваемой странице. Если при слове Internet Explorer вас начинает трясти мелкой дрожью, будь то он сам или его производные, о которых мы обстоятельно рассказываем в этом номере, — настоятельно рекомендуем обратить свое внимание на Mozilla Firefox.

Тип распространения: freeware

РЕЙТИНГ (8/10)

OFFLINE EXPLORER 3.0

Разработчик: MetaProducts

Язык: английский

Сайт: www.metaproducts.com

Цена: \$30

Способ оплаты: Кредитная карта

Очень полезная программа для всех, кто экономит время, проведенное в Сети. Offline Explorer сохраняет на вашем винчестере точную копию любого сайта, включая flash-элементы, изображения и тому подобные вещи. Это может быть полезно, с одной стороны, тем, у кого строго ограничено время пребывания в онлайне, а некий ресурс требует длительного и вдумчивого изучения; с другой — профессиональным веб-разработчикам, которые хотят изучить внутреннее устройство того или иного сайта.

Offline Explorer обладает множеством настроек: вы можете заставить программу скачивать все документы, на которые так или иначе ссылается искомый ресурс, а можете, наоборот, запретить копирование на HDD, скажем, всех архивов или мультимедиа-файлов. Вы также можете задавать так называемые уровни закачки, то есть указать программе, где ей стоит остановиться (иначе она скопирует на ваш жесткий диск все веб-ресурсы, на которые ссылается интересующий вас сайт). В любом случае Offline Explorer пригодится многим, будь то простой пользователь, разработчик, дизайнер или программист.

Тип распространения: freeware

РЕЙТИНГ (8/10)

PUNTO SWITCHER 2.8

Разработчик: Punto Software

Язык: русский

Сайт: www.punto.ru

Практически гениальная, да к тому же еще совершенно бесплатная утилита. После установки поселяется в вашем system tray и заботливо переключает за вас раскладку клавиатуры с английского на русский и наоборот. Всем нам знакома ситуация, в которой мы набира-

ТИПЫ РАСПРОСТРАНЕНИЯ ПРОГРАММ

Freeware. Бесплатно распространяемая программа.

Shareware. Продукт, созданный небольшой группой разработчиков и распространяемый, как правило, через интернет. Либо имеет определенные функциональные ограничения, либо прекращает работать по истечении определенного срока (иногда и то, и другое). На нашем CD/DVD вы найдете рабочие версии этих программ, а из текста "Софтверного набора" в журнале можете узнать их стоимость и способы оплаты.

Donatware. Разновидность бесплатно распространяемых программ. Однако если программа вам действительно понравилась, вы можете перевести ее автору какую-то сумму денег (donate переводится как "жертвовать").

Commercial. Платное приложение. Зачастую производители commercial-программ выпускают демо-версии этих программ, которые или имеют функциональные ограничения, или прекращают работать по истечении определенного срока.

ем длинное сообщение, скажем, в ICQ, а оторвав глаза от клавиатуры, обнаруживаем что-нибудь вроде "Buhjvfybz -kexibq ;ehyfl". Punto Switcher моментально переведет написанное на нужный язык. Более того, если (вдруг!) так и было задумано — вы можете обратиться процесс, нажав на соответствующую клавишу. В наличии словарь исключений. К своей последней версии программа из небольшого помощника превратилась в полноценную многофункциональную утилиту. Она умеет исправлять две прописные буквы, написанные подряд, а также еще порядка двадцати аналогичных типовых ошибок. Плюс Punto Switcher ведет "дневник", под которым подразумевается стенографирование *всего*, что вы напечатали за время работы. Очень полезно для тех, кто периодически теряет ценную информацию: если вы набирали текст, то с большой долей вероятности он найдется в архивах PS.

Несмотря на свой архиполезный функционал, утилита по-прежнему является совершенно бесплатной.

Тип распространения: freeware

РЕЙТИНГ (9/10)

О РАЗДЕЛЕ

"Софтверный набор" — раздел на нашем CD/DVD, в котором публикуются разнообразные полезные утилиты и программы. В журнале они снабжены укороченными, а на CD/DVD — развернутыми описаниями, а также иллюстрациями. Еще на CD/DVD содержится разъяснение системы рейтингов и информация о том, что такое shareware, freeware и прочее.

В состав "Софтверного набора" входят рубрики "Свежати́на!" (основная часть набора — подборка свободно распространяемых программ и утилит), "Полезный софт" (составляется по статьям одноименного раздела) и "Игроманский стандарт" (крайне важные программы плана DLN, ICQ, MTC, Winamp, антивирус и т.д., которые мы выкладываем постоянно или с некой периодичностью, а также их обновления; описания этих программ даны на страницах "CD-Мани").

Программы "Софтверного набора", которые по причине крупных размеров размещены только на DVD, отмечены таким вот значком.

Если вам есть что нам предложить или посоветовать для размещения на CD/DVD, пишите на SOFT@IGROMANIA.RU!

QUINTESSENTIAL PLAYER

Разработчик: Quinware
Язык: английский, русский
Сайт: www.quinware.com

Если бы Quintessential Player появился раньше Winamp, мы уверены, Nullsoft (авторы орденосного mp3-проигрывателя) пришлось бы серьезно постараться, чтобы обогнать продукт Quinware. Изначально плеер задумывался для воспроизведения CD-дисков, однако его популярность (во многом обусловленная оригинальным интерфейсом и интересными системами визуализации) подтолкнула авторов на создание полноценного мультимедийного проигрывателя. В результате к своей последней версии Quintessential Player умеет оцифровывать диски, работает с CDDA, проигрывает все известные музыкальные форматы, имеет систему плагинов и богатые настройки визуализации. Если вам наскучил вездесущий Winamp — настоятельно рекомендуем обратить свое внимание на продукт Quinware: его функциональные возможности позволяют рассматривать программу как серьезную альтернативу продукции Nullsoft.

Тип распространения: freeware

РЕЙТИНГ ■■■■■■■■■■ (9/10)

USCA 2.004

Разработчик: Infinity & hiNt
Язык: русский
Сайт: www.asechka.ru

Шпионская утилита для всех виртуальных уайеристов. Позволяет по номеру ICQ определить, действительно ли задолжавший вам круглую сумму друг уже третью неделю не появляется в онлайн или он просто скрывается от вас в invisible-mode. Помимо единоразовой проверки, вы можете установить настоящий "режим слежки", при котором программа будет записывать все моменты, когда объект наблюдения появлялся в онлайн, когда ушел и тому подобные вещи. Лог-файлы записываются в формате txt и могут быть предъявлены в качестве вещественного доказательства.

Для того чтобы запустить программу, вам придется ввести номер/пароль от собственной "аски" и, соответственно, отключить ее на время "слежки". Usca умеет наблюдать одновременно за четырьмя номерами и проверять их статус с заданной частотой. По-хорошему, программа заслуживает всех десяти баллов, но мы снимаем у нее один за некоторую незнательность предоставляемой возможности. Пользоваться же ей или нет — решать исключительно вам и вашей совести.

Тип распространения: freeware

РЕЙТИНГ ■■■■■■■■■■ (9/10)

WALLPAPER CYCLER

Разработчик: Nuon Soft
Язык: английский
Сайт: www.nuonsoft.com/wallpapercycler

Незаменимая утилита для всех, кто никак не может определиться с тем, какие же ему выбрать обои на рабочий стол. Учитывая, что ежемесячно выходит "Игромания", чей CD/DVD под завязку забит отменными "обоями", такой выбор сделать действительно непорочно. Wallpaper Cycler призван избавить вас от подобных мучений. Вы просто задаете папку, в которой находятся бэкграунды для рабочего стола, и периодичность, с которой их

надлежит менять. Остальную работу берет на себя вышеупомянутая программа.

Вы даже можете разбить свою коллекцию wallpaper'ов на категории и указать утилите, как часто на вашем рабочем столе должны красоваться файлы с изображением, скажем, Альп, а как часто — женские прелести.

Тип распространения: donateware

РЕЙТИНГ ■■■■■■■■■■ (8/10)

ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ**К СТАТЬЕ "ИДЕАЛЬНЫЙ БРАУЗЕР"****AVANT BROWSER**

Разработчик: Anderson Che
Язык: английский, русский
Сайт: www.avantbrowser.com

Легкий в обращении, удобный, но, к сожалению, малофункциональный браузер. В активе программы — хорошо организованная работа с открытыми и новыми окнами и минимальный набор функций, которыми просто обязан обладать любой уважающий себя браузер, претендующий на звание "альтернативы Internet Explorer". В целом же — заслуживающий внимания, но далеко не идеальный продукт.

Тип распространения: freeware

РЕЙТИНГ ■■■■■■■■■■ (7/10)

GREENBROWSER

Разработчик: MoreQuick
Язык: английский, русский
Сайт: www.morequick.com/indexen.htm

Несмотря на отсутствие широкой народной любви, GreenBrowser, на наш взгляд, — лучшая на сегодняшний день альтернатива Internet Explorer. Небольшой, удобный, бесплатный, с массой оригинальных функций и нововведений, GreenBrowser влюбляет в себя с первого взгляда. Наша настоятельная рекомендация.

Тип распространения: donateware

РЕЙТИНГ ■■■■■■■■■■ (10/10)

MYIE2

Разработчик: MyIE2 Team
Язык: английский, русский
Сайт: www.myie2.com

MyIE2 находится на первом месте по популярности среди альтернативных браузеров. Несмотря на то что он является лишь правильной компиляцией всего, что должно быть в "идеальном IE", под его знаменами собрались сотни энтузиастов, готовых уже сегодня писать для программы всевозможные плагины и улучшения. Несмотря на то что небольшой и компактный Green Browser милее нашему сердцу, будущее браузеров на движке Internet Explorer, скорее всего, за MyIE2.

Тип распространения: donateware

РЕЙТИНГ ■■■■■■■■■■ (9/10)

SLIM BROWSER

Разработчик: Flashpeak
Язык: английский, русский
Сайт: www.flashpeak.com/sbrowser

Хардкорный браузер для хардкорных пользователей. Множество настроек и функций, но большинство из них реализуется посредством редактирования конфигурационных файлов.

ИГРОМАНСКИЙ СТАНДАРТ

В "Игроманский стандарт" входят программы, последние версии которых мы регулярно выкладываем на CD/DVD из номера в номер. Их подробное описание вы можете найти в разделе "CD-Мания".

Антивирус Касперского, CheMax 3.4 и CheMax Rus 2.2, Dirty Little Helper, DirectX 9.0, DivX 5.1.1, WinRAR 3.30rus, GlobalMania, Magic Trainer Creator, Microsoft .NET, QuickTime 6.1, Winamp 5.0.2.

Добавьте сюда возможность написания и запуска собственных скриптов — и вы получите приблизительное представление о том, что такое Slim Browser.

Тип распространения: donateware

РЕЙТИНГ ■■■■■■■■■■ (8/10)

К СТАТЬЕ

"ОВЕЧКА ДОЛЛИ В ДОМАШНИХ УСЛОВИЯХ"

ALCOHOL 120%

Разработчик: Alcohol Software
Язык: английский, русский
Сайт: www.alcohol-software.com
Цена: \$49.50

Способ оплаты: Кредитная карта

Лучшая на сегодняшний день программа для создания виртуального образа носителя информации на своем винчестере. Имеет встроенное программное обеспечение для записи на болванки, поддерживает большинство существующих форматов и не вызывает нареканий по части интерфейса.

Тип распространения: shareware

РЕЙТИНГ ■■■■■■■■■■ (10/10)

DAEMON TOOLS

Разработчик: Daemon's Home
Язык: английский
Сайт: www.daemon-tools.cc

Маленькая и невероятно удобная программа. Живет в system tray и управляется практически со всеми известными на рынке форматами image-файлов. Утилита поддерживает до четырех виртуальных устройств одновременно и эмулирует некоторые системы защиты. Учитывая ее маленький размер и freeware-способ распространения, "Игромания" настоятельно рекомендует иметь Daemon Tools в каждом доме.

Тип распространения: freeware

РЕЙТИНГ ■■■■■■■■■■ (10/10)

PARAGON CD-ROM EMULATOR

Разработчик: Paragon Software
Язык: английский, русский
Сайт: www.paragon.ru
Цена: 350 рублей

Способ оплаты: Кредитная карта, банковский/почтовый перевод, Кредит-Пилот, Е-Port, X-Card, Фактура, WebMoney, Яндекс.Деньги

Функциональный, удобный, хотя и далекий от идеала, продукт для создания виртуальных дисков. В качестве серьезной альтернативы Alcohol не рассматривается, а вот в качестве быстрого и удобного дополнения — вполне.

Тип распространения: shareware

РЕЙТИНГ ■■■■■■■■■■ (7/10)

ИНТЕРНЕТ

СОБЫТИЯ ЗА МЕСЯЦ

XXX-увольнение и P2P-некрофилия

То, что многие компании не одобряют, что их сотрудники в рабочее время путешествуют в Сети по XXX-ресурсам, известно всем. Кто-



то из работников подобные сайты не посещает, кто-то втихую заходит и нарывается на штрафы. В торговой компании **Woolworths**, похоже, решили провести массовый геноцид в отношении работников, регулярно бывающих на sex-порталах. Прибыль от штрафов заметно превысила потери, которые компания несла из-за того, что сотрудники слишком много времени тратили на просмотр интернет-порнографии. Проведя анализ, кто куда и на какое время заходил в течение одного рабочего дня, на следующее утро руководство **Woolworths** уволило около ста специалистов.

Теперь оставшиеся без работы порноманы спешно решают, что лучше — подать на компанию в суд и попытаться восстановиться в должности, или шансов выиграть дело нет, и проще подыскать более спокойное место работы.

В то время как компании увольняют своих сотрудников за пристрастие к порнографии, фирмы, поддерживающие файлообменные (пиринговые, P2P) сети, наотрез отказываются контролировать передачу через их программы XXX-файлы. По заявлению директора фирмы **P2P United Адама Изгро**, владельцы пиринговых систем просто не в состоянии контролировать содержание файлов, которые пользователи передают друг другу. Адам также заявил, что все обвинения в их адрес совершенно беспочвенны, а законы, касающиеся распространения sex-файлов через P2P-системы, нужно пересмотреть в кратчайшие сроки.

Законодатели же вовсе не желают менять законы, запрещающие передачу «клубнички» через файлообменники. И называют довольно вескую причину, почему законы следует сохранить в первозданном виде. На каждом судебном разбирательстве просто приводится один наглядный пример, до чего может довести человека приобщение к XXX-искусству. Некто **Грэм Гауц** не мыслит своей жизни без... фотографий и видео со сценами некрофилии. Кашей Грэма не корми, дай полистать в ACDSee изображения свежееубиенных грешниц, полуразложившихся девственниц, расчлененных стрип-танцовщиц. Понятно, что все это Гауц скачивал через пиринговые сети с

компьютеров таких же, как он, некрофилов. Но если другие некрофилы тихонько смотрели любимые фотки дома и не высывались, то Грэм решил, что называется, вживую приобщиться к некрофилии. Взял молоток, пошел в ближайшую школу и стукнул им госпожу **Джан Лангурст** — учительницу математики. Госпожа Джан такого грубого отношения не вынесла и стремительно умерла, после чего была запакована Гауцем в целлофановый мешок для мусора и спрятана в камере хранения на вокзале. Позже Грэм многократно наведывался в камеру хранения, видимо, получая эстетическое удовольствие от созерцания собственноручно умерщвленного человека. Но потом зачем-то решил утопить труп в болоте, возле которого и был схвачен поднятой по тревоге полицией. В суде адвокаты, как ни старались, не смогли доказать невиновность Грэма, но — это как раз хорошо. Неприятность в другом: они не смогли доказать и невиновность владельцев пиринговой сети, по которой Гауц скачивал некрофилистические картинки. По мнению судей и присяжных, именно они толкнули Грэма на убийство.

Диалап не у дел

В начале 2003 года мы публиковали новость, в которой проводился анализ рынка интернет-доступа. И тогда более 60% пользователей по всему миру выходили в Сеть через телефонную линию, проще говоря, по диалапу. Прошел год, и ситуация в корне изменилась. Сразу несколько независимых интернет-агентств провели исследования и выяснили, что диалап уже далеко не самая популярная «дорожка» к Мировой Паутине. На его долю теперь приходится немногим более 45%, в то время как 55% пользователей по всему земному шару уже выбрали для себя широкополосный доступ к Сети. Самое время поговорить о новомодных способах подключения к интернету. Именно этим мы вскоре и займемся. Читайте подробную статью **в одном из ближайших номеров «Игромании»**.

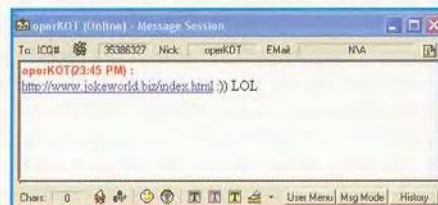


ICQ-вирусология

В марте месяце в Сети произошла эпидемия необычного интернет-червя **Bizex**. «Интересность» его заключается в том, что вирус распространяется исключительно через **ICQ**. Поскольку червяк до сих пор роет землю интернета, давайте поподробней разберемся, что это за зверь такой, как его опознать и — самое главное — как избавиться от кольчатого паразита.

Первая встреча с вирусом начинается с пришедшего вам сообщения, содержащего следующий текст: <http://www.jokeworld.biz/index.html> :) LOL.

Когда вы заходите на сайт, чтобы, как говорится, пустить пыли в глаза, демонстрируется реальная страничка (точнее, ее копия) сайта мульткомпании **Cartoon**. В этот момент уже



идет активная атака на компьютер: используется брешь в системе защиты **Internet Explorer** и дыра в защите самой операционной системы **Windows**. В результате на винчестере оказывается промежуточная программа-даунлодер, которая обращается к хакерскому сайту, авторизуется на нем и скачивает на компьютер тело вируса — файл **apt-getupd.exe**. После этого червь создает в системном каталоге **Windows** директорию **Sysmon**, самокопируется туда под новым именем — файл **sysmon.exe** — и прописывается в автозапуск, чтобы сидеть в оперативной памяти при каждом старте компьютера.

Далее запускается процедура распространения червя. Вирус создает и копирует в папку **Windows** несколько системных библиотек для корректной работы с **ICQ**, получает доступ к контакт-листу и рассылает всем указанным в нем пользователям исходное сообщение.

Все бы ничего, если бы вирус только досаждал своим присутствием. Но у червя есть и ряд весьма неприятных особенностей. Например, он сканирует все папки на винчестере, и если находит установленную платежную систему, то собирает о ней всю информацию и отправляет на анонимный сервер. Так что, если вы пользуетесь чем-нибудь вроде **E-Gold** или **American Express**, то есть вероятность, что вирус снимет с вашего виртуального счета все деньги. Помимо этого, **Bizex** перехватывает всю информацию, передающуюся через протокол **HTTPS**, получая доступ к паролям почтовых серверов.

Практически все антивирусные программы уже умеют лечить червя, но желательно не надеяться на мониторинг, а провести принудительное сканирование всех дисков.

Вонючее письмо

Компьютер звучит, показывает, умеет посылать кинестетические сигналы к мышцам... Похоже, скоро PC научится еще и пахнуть. Сразу следует оговориться. Пахнуть компьютер умеет уже давно: различные компании в разное время создавали устройства, генерирующие запахи на основе цифрового сигнала из системного блока. Но... дальше концепт-моделей дело не шло. Разработчики никак не могли придумать, как же заставить простого пользователя покупать их продукцию, так сказать, массово. Но, похоже, выход найден.

Ученые из английской компании **Telewest**



Broadnand и американской **Trisenx**, объединив усилия, разработали новое запаховое устройство, главная задача которого — генерировать ароматы для... почтовой рассылки. Да-да, вы не ослышались и не очитались... Именно для e-mail. Прибор способен на основе двадцати заложенных в него базовых запахов генерировать порядка сотни оттенков самых различных ароматов. Причем ученые собираются в кратчайшие сроки довести число обонятельных раздражителей до тысячи. Работать же система «прибор/компьютер» будет следующим образом. Написав письмо другу/недругу, пользователь прикрепляет в качестве аттача к посланию небольшой файл с набором скриптовых команд для запахогенератора. Адресат, получив письмо, активирует файл, программный анализатор считывает скрипт и передает сигнал запахоанализатору, который начинает источать приаттаченный к письму аромат. А уж что там задумал прислать отправитель — можно узнать только после активации. Хорошо если запах роз, осенней листвы или индийских благовоний, а если, простите, навозной кучи или тухлых яиц... Шутки шутками, но создатели сами утверждают, что в их прибор заложена возможность генерировать в буквальном смысле «отвратные» запахи.

Осталось только дожидаться запуска нового прибора в серию — и можно развертывать кампанию по производству затычек для носа и специальных отдушек для устранения запаха от «неприятных» электронных писем.

Виртуальная переписка с Богом

Спешим. Спешим на автобус и в метро. Спешим перекусить и на вокзал. Занять трешку и в отпуск. Сделать ремонт и не потолстеть. Спешим на скачки и скачем сами, чтобы успеть. Только бы не опоздать. Не жизнь — бег с препятствиями. Уже и о спасении бессмертной души подумать некогда. Зато всегда найдутся те, кто за умеренную плату подумает о ней за нас.

Вот, например, в Израиле. Истинный иудей, если хочет, чтобы Бог его услышал и снизошел до просьбы или мольбы, должен был раньше эту просьбу собственноручно написать на бумажке, бумажку свернуть в трубочку, съездить в **Иерусалим**, подойти к **Стене Плача** и вставить свернутое в трубочку послание между камнями. Но и в Израиле жизнь не стоит на месте. Предприимчивая компания **Bezeq** предложила самым занятым иудеям новую услугу. Всего за нес-

колько долларов можно отправить e-mail с посланием Всевышнему — и оператор связи осуществит все дальнейшие манипуляции по доставке письма адресату. И на бумаге все распечатает, и в трубочку свернет, и к Стене Плача съездит и где надо послание разместит.

Глупости, скажете вы? Так к духовному миру относиться не положено?! Да, но как тогда объяснить, что ежедневно операторы **Bezeq** обрабатывают несколько сотен сообщений Богу? И количество посланий все увеличивается...

«Железная» безопасность

Международное общество интернет-безопасности (IOIS) всерьез обеспокоено ситуацией, которая сложилась в Мировой Паутине в последнее время. Обилие спама и опасных вирусов, эпидемии которых случаются все чаще и чаще, всерьез угрожает безопасности всей Сети. По мнению специалистов, вероятность того, что следующая эпидемия, например, новой версии **MyDoom** «подвесит» на несколько дней весь интернет, слишком велика.

Чтобы не допустить подобного, **IOIS** развернули массовую кампанию по установке на оптоволоконные кабели и телефонные линии электронных жучков-декодеров, которые на аппаратном уровне тщательно анализируют всю исходящую с компьютеров отдельных пользователей и организаций информацию и



в автоматическом режиме отфильтровывают все сообщения, хотя бы отдаленно напоминающие спам или вирусы. Себестоимость устройств, которые уже повсюду устанавливаются на интернет-каналы в странах Европы, составляет всего несколько евро, а выгода, которую получают правительства стран от их использования, — огромна.

Жучок не только самостоятельно отличает спам и вирусы от простой корреспонденции, но и умеет подключаться к сайтам крупнейших антивирусных компаний, скачивать обновленные базы. А это значит, что «начинка» подобных жучков вряд ли когда-нибудь устареет. Еще одно важное свойство следящего устройства заключается в том, что, обнаружив компьютер, с которого в Сеть регулярно посылаются опасные вирусные программы, оно тут же шлет сигнал в отдел безопасности данного государства и в Пентагон. Предполагается, что это существенно облегчит работу по поиску и поимке хакеров.

Сейчас специалисты **IOIS** ведут переговоры со службами интернет-безопасности нескольких десятков государств. В частности — России. Возможно, в течение ближайших нескольких месяцев вся информация, исходящая с компьютеров этих государств (Америка с ее правом на свободу слова активно сопротивля-

ется открывающиеся экономические выгоды велики), окажется под контролем...

E-mail враки

Интересное исследование провел профессор психологии **Джеф Ханкок** из **Корнельского Университета** города Итака в США. Джеф на протяжении нескольких месяцев пытался выяснить, при каких способах общения люди чаще говорят друг другу неправду. Оказалось, что при разговоре, что называется, глаза в глаза ложь встречается чаще всего. Чуть реже люди обманывают друг друга, говоря по телефону. И уж совсем редко (внимание!) — когда общаются через **ICQ** или e-mail. Казалось бы, все должно быть наоборот. Ведь во время написания электронного письма вранье можно тщательно обдумать, сделать его похожим на правду, что довольно сложно при живом общении.

Ханкок дает свое объяснение выявленной закономерности. По его мнению, люди сознательно или подсознательно знают, что любое интернет-послание так или иначе документируется. То есть в случае выявления лжи откеститься от нее уже не получится. Более глубокий анализ выявил, что пользователи действительно зачастую не отдают себе отчета в том, почему меньше врут в электронных посланиях.

Так что если хотите, чтобы вас не обманули, попросите вашего собеседника не перезванивать вам, а написать электронное письмо.

Не хочу учиться, хочу судиться!

В самом разгаре судебное разбирательство между университетом штата Флорида (США) и одним из студентов этого университета. Заварушка началась с того, что студент **Райан Спевак** создал в Сети сайт **www.fullsailsucks.com**, на котором проводил антипропаганду вуза, в котором учился. Поначалу дирекция университета не знала, как наказать нерадивого учащегося — ведь свободу слова в Штатах никто не отменял, — но, ознакомившись с аналогичными судебными разбирательствами, дирекция нашла лазейку. Она привлекла Райна к суду за плагиат — использование доменного имени, схожего с названием официального сайта университета — **www.fullsail.com**.

Несмотря на то, что большинство судебных тяжб подобного рода решаются в пользу истца, в данном случае Спеваку удалось отстоять свои права. И хотя на сегодняшний день сайт не функционирует, в самом ближайшем буду-



щем Райан собирается полностью его восстановить. Ну а администрация университета тем временем ищет, к чему бы еще придраться, чтобы снова подать жалобу и заставить таки студента закрыть интернет-ресурс. ■

ЧЕРЕЗ ТЕРНИИ — К САЙТАМ

КАК СОЗДАТЬ ИНТЕРЕСНЫЙ И УСПЕШНЫЙ ИНТЕРНЕТ-ПРОЕКТ

часть 3

Этой статьей мы заканчиваем цикл материалов о том, как создать сайт, раскрутить его и получить отдачу от веб-проекта. Сегодня мы суммируем знания, полученные в двух предыдущих статьях, а также рассмотрим, во что же может превратиться ваш ресурс при правильном подходе к его раскрутке. Независимо от того, читали вы два предыдущих материала или нет, изучив данный текст, вы обогатитесь ценными знаниями в области продвижения веб-проекта к вершинам интернет-чартов.

Системные требования

Какие требования предъявляются к читающей данную статью человеку? Вы должны хотя бы поверхностно ориентироваться в основных терминах и не делать большие глаза при словах "движок", HTML и баннер. Во многом этому поможет наш словарь терминов, с которым вы можете ознакомиться на отдельном текстовом блоке.

Однако для того, чтобы глубже понять материал, советуем ознакомиться как с двумя предыдущими материалами цикла, так и со статьей "Фэн-шуй для веб-дизайнера", которая была опубликована в разделе "Полезный софт" второго номера "Игромании" за 2004.

Помимо определенного багажа знаний, у вас в наличии должно быть желание сделать свой собственный веб-проект. Причем мы подразумеваем, что "домашние странички", содержащие увлекательную информацию о росте и весе автора, а также пятьдесят фотографий его домашнего кота во всех ракурсах, никому не интересны. У вас должно быть желание делать взрослый, с объективной точки зрения интересный проект, содержащий либо эксклюзивную, либо оригинально поданную информацию.

С этого момента у потенциального покорителя интернет-олимпа есть два пути развития. Он — то есть вы — может пойти по пути так на-

зываемого "культа личности" (в качестве примера см. www.exler.ru и www.spectator.ru), уповая на уникальность своего литературного стиля, на необъятных размеров харизму, то есть стать "культовым персонажем", которых рунет за сравнительно небольшой срок своего существования уже умудрился наплодить бесчисленное множество. Другой путь — значительно более сложный — создать проект, насыщенный объективно полезной или интересной широкому кругу читателей информацией. Если вы выбрали первый вариант, то я лишь могу посоветовать вам вооружиться всеми необходимыми инструментами и пожелать удачи. Тут все зависит исключительно от вас и вашего творческого потенциала. Наш цикл целиком и полностью посвящен второму пути, то есть созданию и раскрутке собственного веб-проекта.

Ниже я тезисно изложу все то, о чем мы подробно говорили на протяжении двух больших материалов. Итак, во-первых, совершенно необходимо написать концепцию проекта. Это поможет вам разобраться в нагромождении собственных мыслей и избавит от необходимости повторять одно и то же по пять раз в день. Ведь вам предстоит собрать вокруг себя единомышленников, и это уже второй шаг. Не начинайте делать проект в одиночку — с вероятностью 99% у вас просто не хватит на это сил и энергии.

После того как концепция готова и единомышленники готовы ринуться в бой, вам предстоит разработать хороший и удобный дизайн, а также потратиться на регистрацию домена в зоне .ru (то есть вида www.имя.ru). Также не забудьте оснастить сайт качественным движком (очень важно иметь в команде хорошего веб-программиста) для быстрого и удобного обновления материалов и заручиться поддержкой хорошего хостера.

После того как техническая сторона вопроса

улажена, вам предстоит куда как более сложная задача — наладить регулярный приток качественных материалов. На первых порах источником интересных статей, новостей и прочего контента будут служить друзья и единомышленники. Тут вам как руководителю предстоит примерить маску безжалостного диктатора — угрожать, наказывать, хвалить, поощрять... То есть делать все для того, чтобы сайт ежедневно обновлялся.

Наконец, когда база данных заполнится достаточным объемом текста, чтобы заинтересовать стороннего посетителя, вам предстоит сформировать комьюнити — побеспокоиться об этом заранее, снабдив проект удобным и красивым форумом. С течением времени, если вы все будете делать правильно, сформировавшийся круг читателей сам начнет проявлять инициативу (при условии, что ваш проект будет достаточно популярен) и предлагать свои услуги бесплатно, в качестве вознаграждения получая известность и признание. Не стоит думать, что руководитель проекта все это время исключительно раздаст подзатыльники собратям по оружию и прохаживается между авторами, строчащими тексты во имя своей славы. Он занят налаживанием контактов с потенциальными информационными партнерами и дружественными ресурсами, договариваясь об обмене новостями, рекламе и прочих деловых вещах. Хотя свободного времени на этом этапе у предводителя действительно становится больше.

Если вы хотите, чтобы ваш ресурс раскручивался быстрее, предстоит вступить во всевозможные баннерные сети, следить за регулярным обновлением баннеров, заниматься таргетингом, маркетингом...

СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ

HTML (Hypertext Markup Language) — основа основ, язык разметки, при помощи которого, собственно, и делаются сайты. Простой html-документ представляет собой статичную страницу, для изменения которой вам каждый раз предстоит работать с ней в соответствующем редакторе. Вот почему все веб-проекты оснащены специальным движком для обновления сайтов.

Движок — он же система администрирования ресурса. Набор скриптов, позволяющих быстро и безболезненно обновлять содержимое сайта, загружая всю информацию в специальную онлайн-базу данных, а уже оттуда — на сам сайт. В России распространена схема mySQL в качестве БД и PHP в качестве языка программирования.

Хостер — компания, предоставляющая услуги по физическому размещению вашего сайта. Как правило, она же занимается предоставлением баз данных и регистрацией доменного имени. Наиболее успешные, на наш взгляд, компании, к которым имеет смысл обратиться, — это "МастерХост" (www.masterhost.ru) и ValueHost (www.valuehost.ru).

Баннер — рекламный файл, который либо статически помещается на какой-нибудь сайт и ведет на указанную ссылку, либо произвольно появляется в указанном месте, если ресурс состоит в баннерообменной сети.

Таргетинг — мучительный процесс отбора, какому из участников баннерообменной сети разрешить демонстрацию ваших баннеров, а какому — нет. И наоборот: чью рекламу демонстрировать на своих страницах, а от какой отказаться.



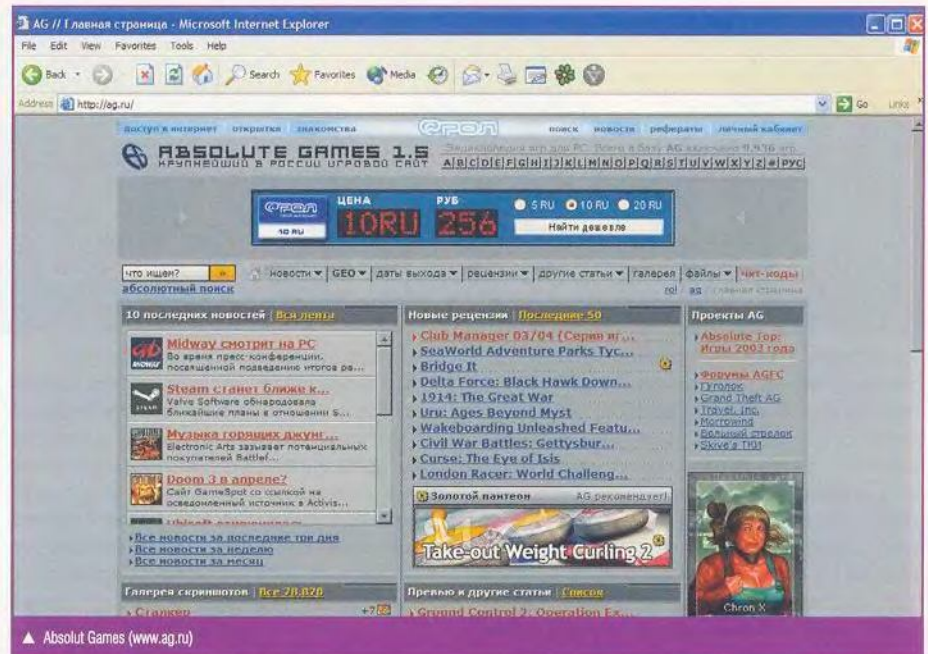
▲ Gamespot.com, один из наиболее популярных проектов с платной регистрацией.

В конечном итоге все старания должны привести к следующим результатам. В вашем распоряжении — ежедневно обновляющийся и динамический изменяющийся ресурс. Материалов, как правило, должно быть «про запас» на случай урагана, эпидемии гриппа и прочих незапланированных катаклизмов. Во-вторых — активно растущее и принимающее дельное участие в жизни ресурса комьюнити. В идеале на форуме каждые несколько дней должен регистрироваться новый посетитель, а создаваемые обсуждения — тут же обрести аргументированной полемики.

Наконец, в-третьих, у проекта должен быть высокий уровень посещаемости, который надлежит постоянно поддерживать и всячески стимулировать. Стимуляция проходит в основном посредством бесконечного заключения новых контрактов и грамотного поведения в баннерообменных сетях. Договаривайтесь о том, чтобы ваши новости со ссылкой на первоисточник появлялись на других тематических сайтах, меняйте кнопки, вешайте чужие баннеры — сделайте все для того, чтобы к вам регулярно приходило много человек.

Обязательно позаботьтесь о том, чтобы единожды появившийся на пороге проекта пользователь вернулся еще не один раз. Есть несколько способов, как этого достичь. Для начала оснастите ваш сайт системой регистрации. Разумеется (по крайней мере, на первых порах), бесплатной. Составьте грамотную анкету, которая позволит вам собрать ценную информацию о посетителях: кто они, сколько им лет, что они читают, смотрят и слушают. Если ваш сайт посвящен кино — поинтересуйтесь их кинематографическими пристрастиями, если вы рассказываете о железе — узнайте о домашней конфигурации их компьютеров. Запомните: люди не любят заполнять анкеты, состоящие даже из двадцати пунктов. Оптимальный размер — 10 вопросов, включая общие данные (ФИО, возраст и контактная информация). Сделайте так, чтобы накапливающаяся база данных аккуратно складировалась, скажем, в вашем почтовом ящике.

После того как ресурс достигнет определенного уровня посещаемости (скажем, несколько тысяч пользователей ежедневно), имеет смысл особо интересные разделы сайта сделать доступными только для зарегистрированных пользователей. На Западе (стоит об-



ратить внимание на один из самых популярных игровых ресурсов — www.gamespot.com) уже довольно давно распространена схема, при которой регистрация на сайте является платной. То есть вы, безусловно, можете читать новости, рецензии и отдельные превью, будучи посетителем «с улицы». Однако если вы хотите получить доступ к эксклюзивным роликам, интервью и особо интересным статьям — будьте добры ежемесячно отчислять в кассу.

Насколько такой подход оправдан в российских условиях — сказать сложно. Несмотря на активное развитие, российский сегмент интернета, похоже, еще не готов платить за информацию в Сети, хотя прецеденты имеются (например, музыкальный проект www.allofmp3.com). В любом случае сделать регистрацию, позволяющую человеку получить доступ к определенным, до этого момента закрытым областям сайта, необходимо. Со стороны пользователя это единожды потраченные пять минут, благодаря которым он получает эксклюзивный (или качественный) контент, а с вашей — возможность иметь представление о своей аудитории.

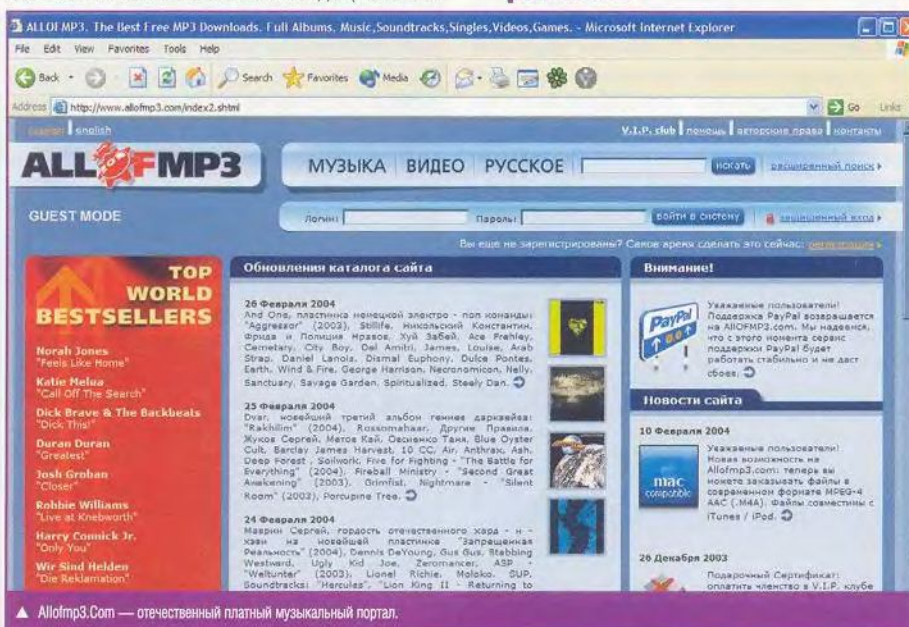
Это сладкое слово — реклама

И вот тут мы подходим ко второму потенциальному источнику дохода от созданного ресурса — рекламе. Как ни странно, многотысячная посещаемость отнюдь не гарантирует вам толпы рекламодателей, готовых уже завтра выложить тысячу долларов за баннер на главной странице ресурса. Люди должны понимать, что этот самый баннер увидит необходимая им аудитория. Зачем издателю игр рекламироваться, скажем, на сайте, посвященном автомобилям?! Тут-то и пригодится статистическая информация, которую вы можете собрать из регистрационных анкет.

Проанализируйте анкеты, составьте среднестатистический портрет вашего посетителя: сколько ему лет, какого он пола, какой у него компьютер, какие он читает журналы, смотрит фильмы и слушает музыку. Подобные вещи помогут составить общее представление о том, кто и зачем приходит на ваш ресурс. И уже с этой информацией направляйтесь к потенциальным рекламодателям.

Реклама является отнюдь не единственным средством извлечения прибыли из созданного ресурса. Это, скажем так, самый простой вариант получения денег. На деле же события могут развиваться совсем иначе. Так, практика показывает, что крупные компании с удовольствием берут авторитетные проекты под свое крыло, обеспечивая их офисом и постоянной зарплатой, и финансируют их развитие в обмен на некие внутренние договоренности. Например, ни для кого не секрет, что именитый игровой ресурс www.ag.ru принадлежит компании «Голден Телеком», более известной широкому потребителю как интернет-провайдер «РОЛ».

С появлением в ваших руках интересного, качественного и популярного ресурса перед вами наконец открываются по-настоящему широкие перспективы. Вы можете продавать рекламу, искать спонсоров, накапливать и продавать баннерные показы, предлагать собственные услуги по раскрутке других проектов и многое, многое другое. Как распорядиться этим богатством — решать исключительно вам. Я же, автор этих строк, искренне заинтересован в том, чтобы у вас все получилось. Ведь тогда в российском интернете станет одним интересным сайтом больше. ■



ИНТЕРНЕТ-КОШЕЛЕК

ВСЕ О СИСТЕМАХ ОНЛАЙН-ОПЛАТЫ

Проблема передачи кровно заработанных денег в обмен на вожделенный товар стоит для пользователей рунета особенно остро. Как правило, многие из нас ничего не покупают в Сети не потому, что жалко денег (зачастую цены в онлайн-магазинах ниже, чем в магазинах реальных), а потому, что не знают, как это сделать. Единственным по-настоящему широко распространенным способом оплаты остается так называемый наложенный платеж, то есть старая почтовая система, при использовании которой вы вынуждены идти на почту и оплачивать бандероль при получении. Мало того, что это неудобно, так еще и почта России взимает за свои услуги 8% стоимости покупки.

Данная статья призвана развеять миф о том, что покупки в Сети производятся исключительно посредством кредитных карт. Давайте вместе рассмотрим наиболее популярные системы онлайн-оплаты.

О чем же конкретно пойдет речь? За последние несколько лет отношение большинства россиян к понятию "кредитная карта" (о них мы еще поговорим чуть ниже) изменилось не намного. А все новые и новые интернет-магазины появляются на просторах отечественного сегмента WWW с завидной регулярностью. В результате компании вышли на рынок с разными альтернативными вариантами онлайн-оплаты, которые так или иначе позволяют избежать использования кредитной карты. Именно об этих системах мы и поговорим. По какому принципу они работают? Как ими пользоваться? Какие магазины принимают оплату посредством таких схем?

Теория

Прежде чем мы перейдем к описанию каких-то конкретных систем оплаты — небольшое теоретическое отступление о том, каким образом работают эти механизмы оплаты.

Для начала вы должны зарегистрироваться на соответствующем сайте. После заполнения всех необходимых форм у вас появится так называемый виртуальный счет (термин очень условный — в каждой системе он именуется по-своему, о чем мы поговорим конкретно при их описании). Счет имеет свой определенный номер, ко-

торый вы будете вводить во время покупки.

В зависимости от того, как устроена конкретная система, вы либо скачиваете себе специальную программу, именуемую кошелем, посредством которой и будет происходить оплата, либо данная операция проходит через сайт системы.

Наконец, самое главное — как положить деньги на свой виртуальный счет. Каждая система поддерживает множество вариантов — от банковского перевода до непосредственной передачи необходимой суммы в местном представительстве.

Итак, есть три шага на пути к безоблачному онлайн-шопингу, которые вам надлежит преодолеть: регистрация, освоение системы и зачисление денег на счет. Сделав это один раз, вы избавите себя (по крайней мере, до того момента, пока не опустеет ваш виртуальный кошелек) от необходимости носиться по городу в поисках необходимого почтового отделения.

Яндекс.Деньги

Сайт: www.money.yandex.ru

За сравнительно недолгий срок существования Яндекс.Деньги успела стать одной из наиболее распространенных систем оплаты. Мы детально протестировали ее и готовы поделиться с вами полученным опытом.

Процесс регистрации проходит исключительно после того, как вы скачали программу-кошелек (объем — 1,8 Мб) и запустили процесс ее установки. В ходе инсталляции вас попросят ввести пароль, а также прописать в произвольном порядке шестидесятизначную комбинацию (не волнуйтесь, запоминать ее не нужно — система будет использовать этот набор знаков как ваш личный идентификатор).

При желании вы можете ввести свои паспортные данные, что позволит восстановить сумму в случае утери кошелька (что может произойти, скажем, из-за форматирования или повреждения винчестера). С момента окончания регистрации/установки приложения вы станете полноценным пользователем Яндекс.Денег. Вам остается лишь зачислить на кошелек некоторую сумму, и мир электронной коммерции распахнет перед вами свои двери.

Процесс пополнения баланса может происходить несколькими способами (о чем обстоятельно рассказывается на сайте). Во-первых, во многих точках продажи разнообразных карт оплаты сейчас стали продаваться карты "Яндекс.Деньги" различного номинала (100, 500, 1000, 3000 и 10 000 рублей). Вы просто выбираете нужную сумму, покупаете карточку и, воспользовавшись специальной функцией кошелька — *Пополнить счет с помощью предоплаченной карты*, — за несколько минут пополняете содержимое виртуального кошелька. Во-вторых, если в вашем городе не продаются соответствующие карты (их также можно приобрести в интернет-магазинах "Озон" — www.ozon.ru и "Колибри" — www.colibri.ru), есть возможность зачислить необходимую сумму при помощи банковского перевода. Для этого вы направляетесь либо в банк-партнер системы (полный список смотрите на сайте), либо в самый обыкновенный сбербанк и, заполнив простенькую квитанцию, делаете перевод: "Для участника No. 41001***** системы Яндекс.Деньги. Авансовый платеж. Без НДС", где номер участника — это номер вашего Ин-

КРЕДИТКА — ЭТО ПРОСТО

Многие из нас привыкли делать круглые глаза и в панике закрывать сайт, увидев страшное слово "пластиковая карта" в графе "варианты оплаты". На самом деле этого делать совсем не стоит. Многие банки предоставляют особую услугу по регистрации и обслуживанию специальной карты, предназначенной для активного интернет-шопинга.

Скажем, "Альфабанк" среди прочих вариантов предлагает своим потенциальным клиентам завести карту **Eurocard/MasterCard Virtual**, которая специально создана для того, чтобы совершать онлайн-покупки. Процесс регистрации займет у вас не более трех дней, а стоимость регистрации составляет всего \$2, в то время как минимальный первоначальный взнос — \$20. Суммы, согласитесь, небольшие. Если вам нет 18 лет, ситуация несколько усложняется — придется взять за руку родителей и отправиться в ближайшее отделение банка вместе. Так или иначе, запомните: в сочетании слов "карта" и "интернет" нет ничего страшного. Это действительно быстро, удобно и совершенно безопасно.

Напоминаем, что подробная статья, как оформить кредитную карту, с какими трудностями при этом можно столкнуться (и конечно, как их избежать) и как производить оплату при помощи кредитки, вы можете прочитать в статье "Кредитка — это просто", опубликованной в 11-м номере "Игромании" за 2003 год. А для тех, у кого почему-то нет этого номера, мы выкладываем статью на наш компакт и DVD — читайте материал в разделе "ИнфоБлок".

Интернет.Кошелек - счет 4100115250987, Процессинговый центр (Экомбанк)

0.00 руб. на счету 4100115250987, Процессинговый центр [Экомбанк] Обновить

Отправить деньги

- Пополнить счет с помощью предоплаченной карты...
- Выбрать другой способ пополнения счета...
- Забрать деньги со счета...
- Принять сообщение из буфера обмена или файла...

Информация >>

Настройки <<

Изменить пароль... Настроить интерфейс...

Обновить программу... Настроить подключение...

Обновить информацию о банке... Резервное копирование...

▲ Интерфейс виртуального кошелька Яндекс.Деньги.

тернет.Кошелек (его можно узнать, запустив соответствующее приложение), а потом ждете, когда деньги поступят на счет. Если же в вашем городе есть представитель Яндекс.Денег, то никакого перевода делать не нужно — вы просто передаете необходимую сумму прямо в офисе компании. Как видите, нет ничего сложного. Более подробно и обстоятельно об этих и более экзотических способах оплаты смотрите на сайте www.money.yandex.ru.

Процесс оплаты той или иной покупки происходит еще проще. Вы выбираете интересующий вас товар или услугу, нажимаете кнопку **Купить** (проверьте, чтобы в этот момент был запущен ваш кошелек), после чего выскакивает специальное окно с запросом на подтверждение покупки. Нажав **ОК**, вы производите передачу денег и смиренно ожидаете доставки товара. Собственно, все! Яндекс.Деньги — очень простая и удобная в обращении система.

Более того, с ее помощью вы сможете расплачиваться не только в интернет-магазинах, но и вносить плату, скажем, за систему спутникового вещания **НТВ+**, мобильную связь, игры, хостинг и прочие услуги. Подробный список партнеров системы представлен на ее официальном сайте. А мы движемся дальше.

e-port

Сайт: www.e-port.ru

e-port — более простая, чем Яндекс.Деньги, система, предназначенная прежде всего для безналичного расчета за различные услуги — мобильную связь, услуги интернет-провайдеров, телевидение, онлайн-игры. Компания заключила партнерские отношения практически со всеми крупными провайдерами мобильной связи, поэтому теперь вам не обязательно нестись в ближайший киоск за карточкой, когда на счету так некстати закончились деньги.

Процесс регистрации предельно прост: вы заполняете специальную анкету (которая состоит из пароля и адреса вашей электронной почты) и получаете на указанный e-mail номер виртуальной карты **e-port**. По заверениям авторов, его надлежит хранить как зеницу ока и не показывать даже собственной маме, так как в случае его утери вы действительно потеряете все деньги на счету, без какой бы то ни было возможности их восстановления.

Из возможных вариантов зачисления денег на счет — всевозможные банковские переводы (кстати, прямо на сайте можно распечатать уже заполненную квитанцию, что значительно сэкономит время) посредством вышеупомянутых Яндекс.Денег или у местных представителей.

Система проста и удобна в обращении. По крайней мере, процесс зачисления денег на счет (речь идет о провайдере мобильной связи) занимает не более пяти минут: вы вводите номер абонента, необходимую сумму и номер вашей виртуальной карты. Остальное берет на себя e-port.

WebMoney

Сайт: www.webmoney.ru

Очень серьезная и разветвленная система с монументальным подходом к системе безопасности. После скачивания **WebMoney keeper** (аналог яндексовского кошелька, объем дистрибутива — 1,3 Мб) вы заполняете некоторые регистрационные данные, получаете на электронный ящик код активации и наконец становитесь пользователем WebMoney.

Открывающиеся после это перспективы поражают воображение. Заказать авиабилет



▲ WebMoney Keeper, программа для расчетов в системе WebMoney.

ты? Пожалуйста. Подписаться на периодику? Без проблем. Я уже не говорю об оплате мобильной связи, покупках в интернет-магазинах и прочих очевидных возможностях. Разумеется, WebMoney предоставляет широкий спектр возможностей, благодаря которым вы сможете пополнить свой виртуальный счет, — от банковского перевода до наличного расчета в отделениях банков — партнеров системы. Предусмотрены предоплаченные пластиковые карты (номиналом 10, 20, 50 и 100 долларов или 500, 1000, 3000 и 5000 рублей). Пункты продажи по всей России, а также адреса официальных партнеров WebMoney можно изучить по адресу www.geo.webmoney.ru.

Вообще, возможностям WebMoney можно посвятить не то что целую рубрику — целый журнал. Это действительно серьезная профессионально построенная система, заслуживающая самого пристального к себе внимания.

“ШАРОВАРЫ” ПО БЕЗНАЛУ

Помимо оплаты всевозможных услуг и активного сетевого шоппинга, онлайн-системы оплаты позволят вам наконец стать легальными пользователями программного обеспечения. Мы говорим не о коробочных версиях **Photoshop**, а о shareware-продуктах, большинство из которых можно приобрести через указанные в статье системы. О том, что такое shareware и с чем его едят, более подробно читайте в *предыдущем номере “Игромании”* в разделе *“Полезный софт”*.

“Рапида”

Сайт: www.rapida.ru

Еще одна довольно успешная система онлайн-расчета за мобильный телефон и прочие услуги посредством WWW. Правила пользования **“Рапидой”** (от англ. слова **rapid** — “моментальный”) схожи с описанной выше схемой e-port. Вы регистрируетесь, получаете индивидуальный номер (**UserId**), и — вуаля! — добро пожаловать в мир онлайн-расчетов.

Стоит особо отметить, что авторы системы основательно подошли к вопросу обучения своих пользователей: в наличии подробная документация, flash-инструкции и анимационные ролики, объясняющие, как быстро и удобно пользоваться **“Рапидой”**.

Все остальное, включая карты предоплаты и возможности пополнения собственного счета, не вызывает ровным счетом никаких нареканий — **“Рапида”** на сто процентов оправдывает собственное название.

Вместо постскрипума

За бортом этого обзора осталось еще несколько аналогичных систем оплаты. Например, **“КредитПилот”** (www.creditpilot.ru) или **Faktura** (www.faktura.ru). Все они работают очень похоже на описанные в нашем обзоре системы оплаты. И вам не составит труда разобраться в них самостоятельно.

Важно понять, что интернет — это не только бездонная бочка информации, но и способ делать редкие покупки (WWW буквально кишит магазинами с редкой музыкой, книгами и фильмами), платить за интернет и мобильный телефон, не вставая со стула.

Кто знает, может быть, не за горами время, когда к этому списку подключатся коммунальные услуги и прочие пока недоступные для онлайн-оплаты вещи. Наша же цель — объяснить вам, что делать покупки в Сети действительно легко и просто. Зайдите на любой из перечисленных выше сайтов и убедитесь в этом сами. ■

ШАГ 1.
Возьмите в руки (2а, 2б) карту «Рапида» (1). С помощью монеты или другого неострого предмета (3) сотрите левую верхнюю часть защитной полосы (4) и откройте первый пароль для доступа (5). Для последующих платежей сеансов надо каждый раз использовать новый пароль доступа, выбирая его слева направо и построчно сверху вниз. Открывайте очередной пароль доступа непосредственно перед использованием.

*(5а) — второй пароль.

ОПЛАТА ПО ТЕЛЕФОНУ

В НАЧАЛО НАЧАЛО ШАГ 2.

▲ Кадр из обучающего ролика с сайта www.rapida.ru.

Интересное в сети

www.mausland.de

Сайт профессиональных флэш-аниматоров из компании **Mausland**. На ресурсе собра-



но большое количество флэш-игр и роликов. Особого внимания заслуживают три игры.

Castle Cat (загружается при первом входе на сайт). Приключения маленького кота с головой в виде... башни замка.

Еще одна отличная аркада, **Squirrel**, расположена по ссылке

www.mausland.de/squirrel.html

Игра про сумасшедшую белку. В виде рыжей твари под жутко заразную музыку вы носитесь по плоскому уровню (вид сбоку), собираете желуди и золотые короны, зарабатываете очки. Время ограничено, уровень всего один, но его можно пройти несколько раз. Сколько? Да сколько успеете. Если грамотно использовать "ускорение", то можно пробежать по нему несколько десятков раз и заработать огромное количество очков.



И, наконец, третья достойная игра — **Influenza** — проживает по адресу www.mausland.de/influenza.html

Пародия на знаменитый "Куршлеп". Палить надо не по петухам, а по курам. И не из дуэловки, а из настоящего гатлинга. Спешите, число кур ограничено...

www.flash-ripper.com

Вы уже умеете рисовать мульты на флэше, но не знаете, как совершенствоваться дальше? В интернете чаще всего можно встретить уроки только для начинающих, а продвинутые пользователи Flash вынуждены либо закупаться дорогими учебниками, либо идти на еще более дорогие курсы. Сайт **Flash-Ripper** поможет вам быстро поднабраться экспириенса в искусстве создания флэш-анимации.



http://maximw.iphosting.ru

Иногда смотришь телевизор или слушаешь радио, и выступает там какой-нибудь видный деятель культуры или политик. И несет он, простите за выражение, такой бред, который не только простой человек, но и профессиональный криптолог не разберет. Что-нибудь вроде: "Для вступления скажу, что повседневная практика показывает, что более основательное использование теории и практики тестирования требует определения и уточнения предварительного отбора данных по определенным параметрам. Исходя из этого, управление и развитие структуры направлено на возможность использования новых предложений". Сидишь после этого и думаешь, что же этот специалист такого сказал или хотя бы хотел сказать. А если он это по бумажке читал, то кто ему на этой бумажке такое написал. А потом находишь в Сети сайт с "Генератором бреда" и понимаешь: так вот откуда этот текст!

Если вам нужна звучащая умно, но совершенно бредовая по смыслу речь для какого-нибудь утренняя или, наоборот, вечерника, то вам сюда.

Прямая ссылка:

<http://maximw.iphosting.ru/bred.php?par=2>

Помимо "Генератора бреда", на сайте можно найти множество интересных тестов. Например, "Сможете ли вы отличить женщину от транссексуала" или "По выражению лица угадать, не занимается ли изображенный на фото человек любовью". На прилагающихся картинках никакого ХХХ, все политкорректно и весело.

http://lodger.tv

Несколько серий странных, непонятных флэш-мультв про серых человечков. Особое



внимание обратите на мульт **Death**. Под лихую музыку в 5 минут анимации вложена картина всей человеческой жизни. Любителям пофилософствовать о тщете всего сущего посвящается.

www.katakl.com

Юмористический сайт с большой подборкой анекдотов, смешных историй и забавных картинок. Но самое, пожалуй, забавное расположилось по ссылке



www.katakl.com/tales.php?id=52

Конкурс на оригинальный дизайн туалетной бумаги. Чего только мастера фотошоп-пера и корел-карандаша не придумали! Тут и бу-

мага с изображением долларов, с кроссвордами, даже с логотипами известных фирм. Если у вас появилась интересная идея, то не держи-



те ее в себе. Скачивайте исходный psd-файл, загружайте **Photoshop** и творите. Работы присылайте автору сайта по e-mail. Удачных вам творческих находок.

www.carnut.dk



Сайт, посвященный старинным автомобилям. Если вы ценитель автостарины, то вам прямая дорога на данный ресурс. Огромное количество фотографий, теххарактеристик, рассказов и даже... татуировок с изображением старых авто. И обязательно зайдите по ссылке www.carnut.dk/dk/couch.html

На этой страничке сайта расположилась большая фотоколлекция диванов, сделанных из... капотов старых автомобилей. Выглядят роскошно.

www.netfuncards.com

День рождения, Новый год, День святого Валентина, Рождество, да хоть Хеллоуин. На сайте поздравительных открыток **Netfuncards** найдутся открытки на все случаи жизни. Заходите в



нужную категорию, выбирайте подходящую открыточку, заполняйте форму отправки — и ваш друг/подруга в указанный день и час получат по электронной почте поздравление. На сайте представлены как просто графические изображения в jpg- и bmp-форматах, так и анимированные gif-файлы, а также флэш-анимация.

www.fontsnthings.com

Сайт с огромной подборкой различных шрифтов и графических символов. Единственный минус — практически отсутствуют русскоязычные фонтны. Зато узоры — интернациональны.

www.sitnianski.ru

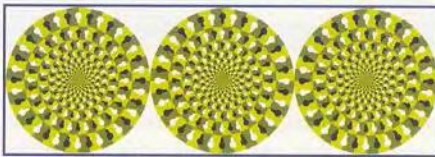
“Злобные пасквили доброго человека” — литературные произведения писателя **Андрея Ситнянского**. Сатира и юмор, поэзия и проза. Особое внимание советуем обратить на три маленькие ссылки внизу главной странички сайта: “Толковый юмористический словарь”, “Очень философский словарь” и “Словарь имбицила”.

www.groovechamber.com

Сайт с забавными флэш-мультими про симпатичных зверюшек: овечек, медведей, оленей, зайчиков, уток. Просто, весело, красочно...

http://circles.sytes.org

Интересная зрительная иллюзия. Вращающиеся колесики. На самом деле они не вращаются, но... В общем, смотрите сами.

**http://kittens.sytes.org**

Милые пушистые котят. Очень симпатичная фотоколлекция.

**www.finestzone.com**

Большой портал, где собраны ссылки на

сайты с отличным дизайном. Сотни ссылок. Сам портал также отлично задизайнен — гармоничное сочетание флэш-технологии и html.

**www.dimensionsmagazine.com**

Сайт, посвященный людям “в теле”. Как правильно подобрать диету, чтобы похудеть, как выбрать

себе одежду и обувь, как правильно двигаться. Обязательно загляните в галерею с самыми толстыми людьми планеты.



Прямая ссылка:

www.dimensionsmagazine.com/dimtext/kjn/people/heaviest.htm



Последние полтора месяца чуть ли не на каждом интернет-форуме, чему бы он ни был посвящен, можно встретить фразы типа “Ну что, на сколько пингвина кинул?” или “Как, йети пингвина вдрызг не расшиб?”. И все это об одной и той же флэш-игре. Об игре **YetiSports**, известной у нас как “Метни пингвина”. **Крис Хильгерт (Chris Hilgert)**, автор данного виртуального развлечения, признался, что даже не подозревал, насколько широко и быстро игра распространится по Мировой паутине. В “Пингвина” играют все, от мала до велика. Американцы и австралийцы, немцы, англичане и, конечно, русские. С момента выхода появилось множество “фанатских” модификаций, дополнений и пародий. Также “Пингвиномет” появился в версиях для наладонников и мобильных телефонов.

Суть игры проста, как все гениальное. Есть скала, есть пингвин на скале, есть йети (огромный снежный человек) под скалой и есть дубинка в руках у йети. После первого клика мышкой пингвин ныряет головой вниз со скалы, туда, где стоит йети. По второму клику мышкой йети бьет дубиной по пингвину, который по всем законам физики взмывает по параболической траектории и летит. Если ударить слишком рано, то пингвин зайдет по слишком крутой траектории и воткнется головой в снег. Если ударить слишком поздно, пингвин вообще далеко не улетит. И лишь если ударить, что называется, в самый раз, то пингвин пролетит большое расстояние, упадет на пушистое брюшко и еще некоторое время будет скользить на нем. Цель игры — метнуть бедную птичку как можно дальше. Казалось бы, ерунда, а затягивает так, что можно и два,

и три часа провести за монитором, стараясь забросить пингвина как можно дальше.

Точная постоянно работающая ссылка на “Метни пингвина”:

<http://www.yetisports.org>

Наслаждайтесь.

Недавно вышла вторая часть игры — **YetiSports 2**. Суть игры несколько изменилась. Теперь пингвины скатываются по спине нового героя игры — касатки, которая подбрасывает пташек своим хвостом в воздух. Йети должен бросить в пингвина снежком, когда тот находится в высшей точке полета. Цель игры — поразить пингвином мишень как можно точнее. Многие интернетчики говорят, что игра несколько потеряла в увлекательности. Но вы им не верьте. Швырять снежками в пташек ничуть не менее здорово, чем лупить по ним дубинкой.

Также предлагаем вашему вниманию ссылку на пародию на эту игру — флэшку

“Метни женщину”, размещенную на сайте интернет-открыток.

Прямая ссылка: www.cartoons.ru/postcard/1076404031_21670.html

А также на отличную игру с теми же героями — **Lawinen Surfer**. Йети скатывается вниз с горы на снежном шаре, давя попадающихся по дороге пингвинов. Уклон постепенно растет, скорость снежного шара увеличивается, да и сам шар разрастается в размерах по мере спуска. Необходимо вовремя нажимать на кнопку мыши, чтобы перепрыгивать трещины во льду.

Прямая ссылка: www.chilloutzone.de/files/04012701.html

Ну а чтобы вам совсем сладко жилось и пингвинометалось, мы выкладываем обе официальные совершенно бесплатные части YetiSports и парочку симпатичных обоев для *Рабочего стола* на тему игры **на CD и DVD**. И пусть дисконнект не омрачит полет пущенного вами пингвина...

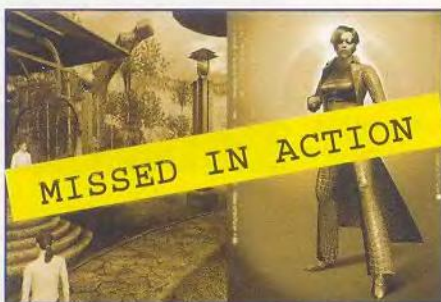


- ▲ Рис. 1.: YetiSports 1. Пингвин готов совершить прыжок вниз. Йети готов выполнить коронный удар.
- ▲ Рис. 2.: YetiSports 2. Картинка стала объемной. Появился новый герой — касатка.
- ▲ Рис. 3.: Lawinen Surfer. Новая игра, старые герои

НОВОСТИ ОНЛАЙНОВЫХ ИГР

Веселая танатология

Повышенная смертность находящихся в разработке и уже вышедших онлайн-проектов в последнее время стала обычным делом. Неизвестные и полуподпольные проекты открываются и закрываются чуть ли не каждый день (например, закрыли **Rubies of Eventide** — а кто о ней вообще слышал?). Но в последний месяц отошло в мир иной непримично много перспективных раскрученных проектов. Ладно, гибель онлайн-квеста **Uru Live** (онлайн-вариант квеста **Uru: Ages Beyond Myst**) может считаться смертью от естественных причин — от недостатков в дизайн-документе, несовместимых с жизнью. Онлайн-квест — нонсенс.



Но почему **Microsoft** закрыла потенциальный хит — «викинговскую» игру **Mythica**? Неужели из-за тяжбы с владельцем бренда **Dark Age of Camelot** — **Mythic Entertainment**?

Mythic придралась к софтверному гиганту по поводу похожего названия игры: «Не дадим наше светлое имя в обиду! Не позволим вам называть вашу MMORPG честным именем нашей конторы!» Вряд ли этот спор стал причиной закрытия проекта — уж слишком несерьезны претензии. Тут сыграли роль другие причины, и о них, пожалуй, стоит спросить кого-нибудь из сорока уволенных разработчиков.

Вслед за **Uru Live** компания **Ubisoft** закрыла очень тщательно раскручивавшийся проект **Matrix Online**. И снова причины не называются, а в пресс-релизах — обтекаемые формулировки. Впрочем, тут-то как раз все понятно: сделать играбельным проект с такой необычной, мягко говоря, темой неимоверно сложно, и успех при этом совсем не гарантируется. Теперь **Monolith Productions** придется либо сворачивать разработку игры, либо искать себе нового издателя.

Одним словом, онлайн-проекты мрут как мухи. А тем временем одна из компаний — виновников торжества, **Ubisoft**, приобрела контору **Wolfpack Studios** вместе с их перспективной (хотя некоторые аналитики в этом сильно сомневаются) игрой **Shadowbane**.

IBM — вы таки серьезно?

Всемирно известная компания **IBM** заявила о том, что собирается разрабатывать программные инструменты (**middleware**), предназначенные для того, чтобы помогать операторам онлайн-игр контролировать передачу виртуальных предметов «из рук в руки». Сейчас соответствующие программы мониторинга изготавливаются самими разработчиками.

IBM собирается зарабатывать деньги, наживая за издателей и разработчиков игр систему продаж и покупок виртуальных пред-

метов. Не секрет, что вокруг многих онлайн-проектов — **EverQuest**, **Ultima Online**, **Star Wars Galaxies** — сложились стихийные «черные» рынки, где за некоторое количество электронных денег можно купить что угодно — от виртуальных предметов до прокаченных персонажей. «Почему рынки стихийные?» — резонно спрашивают менеджеры **IBM**. — «Ведь все это можно регулировать».

Идея вроде бы логичная. Но как бы не начали взимать налоги с продаж...

BiosFear: дешево и сердито

В конце февраля в Европе стартовала онлайн-ролевая игра **BiosFear**. Цена подписки — всего семь евро за месяц и тридцать — за полгода. Сравнимо со стоимостью подписки на отечественную MMORPG «Сфера».

При этом издателем выступил один из крупнейших в Европе провайдеров — **Tiscali**. Сам игровой дистрибутив можно скачать бесплатно. Учитывая агрессивную низкую стоимость игры и возможность легально получить дистрибутив, можно ожидать, что в России **BiosFear** станет популярнее других западных онлайн-игр.

В игре вы найдете масштабный мир в духе **science fiction**, модные осады футуристических



замков, массовые битвы с участием сотен игроков. Ну и, конечно, не обошлось без домашних дракончиков, закованных в титановую броню. Снаружи все это обернуто симпатичной аниме-графикой и раскрашено модными спецэффектами.

Повара из Star Wars Galaxies

Sony Online Entertainment, выпустив первый масштабный аддон для **Star Wars Galaxies**, решила заняться доработкой игрового мира, что называется, по мелочам. Первым делом было решено довести до ума работу виртуальных поваров.

Несмотря на всю полезность и доходность данной профессии в мире **Star Wars Galaxies**, она не пользовалась популярностью у игроков. Причиной этого была слишком простая система развития персонажа-повара. Отдавая приготовленные работником общепита блюда, любой игрок получал плюсы к параметрам, а кулинар — некоторое количество очков опыта. Собственно, больше ничего в задачи повара не входило. Знай себе готовь еду да наращивай опыт.

Но теперь кулинарную науку переделали кардинально! Параметры многих блюд полностью изменены. Повара получили возможность экспериментировать, чтобы найти луч-



шее сочетание продуктов. Появились приправы — они регулируют практически все: от тяжести продукта до величины порционных кусков. Разделяться приправы будут на три группы: «легкие», «средние» и «тяжелые». Изготовление нужных приправ — задача сложная, но эффект от грамотно приправленного блюда может вдвое превышать эффект от обычного.

Что интересно, некоторые угощения будут влиять на навыки. Как вам возможность скушать котлету и научиться бить из пистолета муху влет? Появится и «защитная» еда, уменьшающая вредное воздействие от наркотиков-адаптантов. Особые «музыкальные» блюда сделают вас намного более восприимчивыми к оздоравливающим танцам и музыке.

Интересная концепция. **Sony Online Entertainment** решила, в отличие от многих других разработчиков, пойти по наиболее сложному пути развития игровой вселенной. Не упрощать геймплей, как это принято, а наоборот, усложнять его, прорабатывая детали.

Чужие против анархии

Anarchy Online — один из долгожителей жанра MMORPG. После успешного запуска дополнения **Shadowlands** компания **Funcom** объявила о разработке нового оригинального аддона, главной и ключевой частью которого является вторжение инопланетян на планету Руби-Ка.

Чужие не просто будут приземляться и мирно пастись в городах



и лесах планеты. Нападение будет масштабным и жестоким, по городам и весям покатаются призыв «К оружию!». Герои смогут штурмовать вражеские летающие тарелки, зарабатывая деньги, славу и новые уровни.

Попутно в игру введут возможность строить собственные города, устанавливать уникальные магазины и отстраивать штаб-квартиры. Объединятся ли перед инопланетной угрозой повстанцы и «Омнитек» — неизвестно.

Выход нового дополнения ожидается летом. ■

Adellion

ТОРЖЕСТВО РЕАЛИЗМА

■ Жанр: MMORPG ■ Издатель: Alchemic Dream ■ Разработчик: HonourBound Ltd. ■ Похожесть: Star Wars Galaxies ■ Предполагаемая дата выхода: Не названа

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕ ОБЪЯВЛЕНЫ

www.adellion.com

Мир онлайн-игр семимильными шагами идет по дорожке, протоптанной еще **Ultima Online**. Жанр изрядно закосотел: теперь каждая уважающая себя MMORPG обязательно включает в себя мудрых волшебников и востроухих эльфов. Если действие происходит не в космосе и не в далекой галактике, то можно быть уверенным: игрока ждут мечи, заклинания и гномьи топоры.

Зубастым и ушастым вход воспрещен

Нынешним MMORPG откровенно недостает оригинальности сеттинга. Этим хотят воспользоваться британцы из **HonourBound**. Они разрабатывают средневековую онлайн-вселенную **Adellion** — если посмотреть на нее внимательнее, волосы сразу же встанут дыбом. Ересь! Караул! Во-первых, никакой магии. То есть абсолютно никакой. Обойтись в бою придется обычным оружием. Оружия, конечно, много, но кроме него — ничего.

Во-вторых, раса в **Adellion** одна — люди. Гномам, полуросликам и эльфам тут просто

нет места. Но не все так плохо. После Великой Катастрофы остатки былых цивилизаций заново расселились по материке **Aryiure**. Как галлагосские выюрки, люди заняли свои экологические ниши, разделившись на десять изолированных культур. Одни живут в болотах, другие населяют леса. Кто-то скачет в степях, кому-то милее горы. Впрочем, разница между культурами невелика.

Третий раз прощается...

Можно попробовать себя и в роли безродного отщепенца. Десять "начальных" народов — это не окончательное число. Создать из ничего новый народ, править им железной рукой и привести его к власти над всем материком — цель заманчивая. Персонажи смогут строить собственные города, вместе добывать ресурсы, ковать мечи и "всем миром" ходить на войну.

Последнее особенно важно. Самая оригинальная концепция **Adellion** — конечность жизни персонажа. Первую игровую неделю (сутки здесь делятся на девять реальных часов) вы не можете ни убивать, ни быть убитым. Затем — держитесь! Три раза оказавшись в смертельной передышке, персонаж очнется в больнице местного "Красного креста".

После четвертой гибели — финита ля. Вас ждут могилка, огорка и рыдающий наследник, которому досталось все ваше бахлашско и небольшая часть умений. А если вы не подсуетились, не нашли подходящего женского персонажа и не "сделали" наследника — придется начинать заново, с нуля.

К чему это приведет? Сторонники "силовой игры" и одиночки отсеются в результате естественного отбора. Отчаянных убийц будут просто выносить "всем миром". Популярнее станут "ремесленные" профессии, а их здесь не меньше, чем в **Star Wars Galaxies**. Разработчики утверждают, что двадцать новичков в бою легко смогут забить самого раскочанного воина, так что цениться будут не столько "танки", сколько грамотные полководцы.

На войну игроки пойдут неохотно и только после того, как "потомок" будет сделан. Наем сол-

дат-NPC (до двухсот человек на персонажа) в какой-то мере обезопасит самих игроков, поможет задавить врага "мясом"... и сделает войну очень хлопотным и дорогим делом. Ведь армию нужно не только нанять, но и кормить. И самому тоже надо есть.

Мелочи жизни

Реализм торжествует. Манчкины в **Adellion** не приживутся. Об этом более чем красноречиво говорит основанная на многочисленных умениях ролевая система. Нигде в игре вы не найдете численных значений навыков персонажа, просто с каждым разом у ремесленников будут получаться лучшие предметы за меньшее время, а крестьяне станут выращивать больший урожай.

Отыгрышу поможет огромное количество "бытовых" профессий — от охотника на кроликов и рыбака до изобретателя, заново открывающего забытые тайны паровых двигателей и солнечных батарей. Самую нудную работу — добычу руды, сбор урожая — можно будет поручить наемным NPC. Управляемые компьютером персонажи станут торговать, собирать налоги и делать другие малоинтересные вещи.

Жизнь персонажа в **Adellion** драгоценна, поэтому игрокам волей-неволей придется объединяться и договариваться, отстраивая замки и вместе выполняя квесты. В одиночку в игре прожить можно, но не рекомендуется: в лесной глуши вас ждут дикие звери и смертельные болезни. Похоже, англичане всерьез собираются внедрить в мир MMORPG самый настоящий социализм.



Пока вы читаете эти строки, игра уже вступила в фазу первого бета-тестирования. Но есть основания для беспокойства. Разработка **Adellion** началась группой энтузиастов еще в 1999 году, и с тех пор в команде преобладают люди молодые, необстрелянные. Планов у **HonourBound**, что называется, громадье, но как быть с реализацией? Как быть со "смертью от лагов"? Заработает ли продвинутая экономическая система? Выдержат ли сервера огромный континент?

И как будет распространяться **Adellion**? Мнения разделились. Одни утверждают, что в игру можно будет играть из браузера, но на официальном сайте подтверждения этому нет. Все это странно и подозрительно.

Тем не менее хочется надеяться, что у **HonourBound Ltd.** все получится. Ведь **Adellion** станет шедевром, если разработчики реализуют все намеченное. ■



1 ■ Внешне мир **Adellion** чем-то напоминает "Сферу".
2 ■ На стенах замков можно будет расставить лучников-NPC — какая-никакая, а защита.

Красота по-корейски

www.lineage2.com

Лао-Цзы

- 1 Педельная кожа, выцветшие волосы, мрачная одежда... Темные эльфы.
- 2 Эльфики часто предстают во фривольных ракурсах — спасибо анимации и свободной камере.
- 3 Каждый зверь в Lineage 2 — это произведение искусства. Даже жалко убивать, но опыт нужен.



Три четверти игрового процесса — охота на монстров.



На первый взгляд и не скажешь, что перед тобой гном.

не было, пожалуй, еще нигде. Мелочь, но та мелочь, которая вкупе с другими достоинствами игры может сделать игру предельно успешной.

С точки зрения географии и архитектуры у Lineage 2 вообще нет конкурентов. Не надо ходить далеко, чтобы убедиться в этом. Просто создайте на аккаунте персонажей всех пяти рас — человека, эльфа, темного эльфа, гнома и орка (место еще останется). Сравните окружение, в котором «рождаются» персонажи, и оцените тщательно выдержанный стиль.

Игроки увидят средневековые города, храмы и замки. Город эльфов похож на огромный поднос с ажурными украшениями. Рядом с ним стоит гигантское материнское древо с лечебными свойствами. На ветру тихо звенят колокольчики, на улицах города журчат фонтаны.

Обиталище темных эльфов традиционно находится под землей. Это красивый и мрачный подземный город, пропитанный темной магией, что называется, сверху донизу.

Орки — ребята простые. Их каменные башни больше всего напоминают древние города инков и майя. Статуи покрылись плесенью, так же зеленой, как и кожа орков.

Нетрудно догадаться, что гномы обитают в горах, в узких проходах между скалами, среди шахт и приземистых домиков.

Смерть игрока — дорога к успеху

Но не графикой стала знаменита Lineage. Во многом ее успех был обеспечен очень глубокой и проработанной системой «игрок против игрока». Гильдии, нападения на замки с использованием осадных машин, разделение полномочий и налоги — вот что привлекло к игре четыре миллиона пользователей. По принципу «не ломай то, что работает» практически вся организация геймплея с косметическими изменениями перекочевала во вторую часть игры. Другое дело, что в трехмерном окружении, например, при осаде замка появляется много вариантов

действий. Расстановка катапульт, отстрел нападающих со сторожевых башен — мало ли что можно придумать.

Вот она — шокирующая Азия. Никаких модных нынче «убийств по взаимному желанию». Жесткие правила боя, возможность в любое время напасть и оборотать. Разве что грабить тела не позволили. Выпадет вещь с трупа — подберем, не выпадет — что подделаешь. Битвы с участием десятков и даже сотен человек здесь — не торжество лага, а суровая реальность. В таких суровых баталиях лично мне принимать участия не доводилось, но говорят, что тормозит не сильно. Качество сетевого кода проявляется и в низких требованиях к соединению. Хороший модем, качественная связь — и вполне можно играть. «Широкополосники» тоже не останутся в обиде. На мегабайты Lineage 2 не жадная.

Азиатский дракон

Ролевую систему в игре подправили в сторону упрощения. С самого начала вы выбираете только расу и общее направление развития — маг или воин. Своих характеристик (их шесть, классический ролевой набор) вы нигде не увидите и вручную их подправить не сможете. Есть атака, есть защита. Чего не хватает, то купим в магазине за местную валюту — «адена».

Убитые враги любезно делятся не только опытом-экспой, но и очками умений. Набрал пару сотен — молодец, иди к тренеру и осваивай новые умения или заклятия. И только на двадцатом уровне персонажа предложат выбрать специализацию из двух-трех вариантов. На сороковом уровне — еще пара вариантов, углубленная специализация.

С выбором не торопят. Вообще, в игре чувствуется простая азиатская философия: дай человеку основу, и он сам освоится в игре. Игроков не заваливают цифрами. Все просто и ясно: купил большой лук — стал дальше стрелять. Вырос в уровне — прибавилось здоровья и маны. Упал с горы — ушибся. Нападаешь на других игроков — будь любезен бегать с красным именем над головой и страдать от городских NPC-стражей и охотников за ПК. Дают — бери, бьют — беги.

Умирать в игре тоже не хочется. Смерть в Lineage 2 не так фатальна, как в Shadowbane, но все же неприятна. Десять процентов экспы на уровне снимают, а если ее не хватит — откатят уровень на предыдущий. Хорошо еще, что вещи с трупа падают не часто.

Как и во многих онлайн-играх, в Lineage 2 введены пра-

ПОД КРЫШЕЙ ЗАМКА ТВОЕГО

Игровые кланы (**blood pledges**) могут владеть собственными домами или замками. С первыми все понятно: повесить флаг, сбросить груз, поселить товарищей по братству. Набрав достаточно денег, дом можно просто купить.

Замки — это гораздо интереснее, ценнее и сложнее. Во-первых, их довольно мало, и на всех их точно не хватит. Во-вторых, вместе с замком клан получает в свое распоряжение близлежащий город.

Собравшись кучей, клан выбивает замок у обороняющих его NPC и начинает хозяйствовать в своем феоде: устанавливать налоги в местных магазинах, торговать собственностью клана, улучшать замок. Параноики смогут настроить уровень «настороженности» замка. Будут ли его NPC нападать на случайных прохожих? Насколько прохожий должен быть «случайным», чтобы вызвать подозрение?

Но за все хорошее приходится платить. Время от времени клану нужно будет отдавать кругленькую сумму за аренду замка. Поэтому сбор налогов с собственных вассалов — первейшая головная боль любого феодала в Lineage 2.

вила кармы — воздаяния за грехи. Грех номер один — убийство других игроков, так называемый плеер-киллинг. Заниматься массовым истреблением себе подобных в игре можно, но не особенно выгодно. С самого начала карма у игрока «безвредная», нулевая (она может увеличиваться только в одну сторону). С накоплением «скальпов» карма увеличивается, и чем больше вы убиваете персонажей, тем быстрее идет ее порча. В конце концов дело может дойти до того, что имя персонажа подсветится красным, а стража на входе в города будет нападать на «разыскиваемого» и без лишних слов убивать.

Возможность отправить другого игрока на точку возрождения без последствий для себя в Lineage 2 есть. Для этого надо напасть на плеер-киллера с красной кармой или на человека, уже находящегося в бою. Не наказываются и участники сражений возле замков. Баланс соблюден. Убийцы в игре встречаются, но не очень часто. К тому же, вовремя среагировав, можно просто убежать от приближающегося с неизвестными намерениями «красноименного» персонажа.

Воспитать дракона от яйца до матерого крылатого штурмовика, плюющего огнем, — еще одна возможность Lineage 2. На драконе-подростке можно ездить, а уж как подрастет! Штурмы замков с участием крылатых бестий — незабываемое зрелище.



Погружение происходит мгновенно, игра берет за душу намертво — за уши не оттащишь. А это признак отменного качества. Собственно, блюдо уже готово на сто процентов. Просто NCsoft и E&G перед релизом нужно все еще раз тщательно проверить, чтобы ни один затаившийся баг не помешал триумфальному шествию Lineage 2 по западным MMORPG-рынкам. А триумф будет точно, и конкурентам корейских «драконов» придется несладко. ■



СЕТЕВОЙ АНТИТЕРРОР

COLD ZERO
ФИНАЛЬНЫЙ ОТСЧЕТ

Сетевая игра в **Cold Zero** продолжает набирать популярность. Сначала в нее резались в основном на Западе, но сейчас на серверах довольно много и наших с вами соотечественников. Давайте разберемся, как подключиться к уже созданному интернет-серверу и как настроить свой компьютер на работу в качестве сервера.

Стартовые разборки

В **Cold Zero** предусмотрена игра через локальную сеть или через интернет. Оба режима используют протокол **TCP/IP**. Одновременно на одной карте могут находиться до шестнадцати игроков, часть из которых можно заменить ботами, управляемыми компьютером. К сожалению, устроить сражение с одними только ботами не получится. Необходимо как минимум два "живых" игрока, иначе вы не сможете купить снаряжение, и раунд не начнется.

В официальной документации не указана минимальная скорость соединения, но на 33,6 Кбит/с игра идет без видимого лага.

Чтобы начать раунд, один из участников должен создать на своем компьютере сервер — либо обычный игровой, либо выделенный. В первом случае создатель сервера сам сможет принимать участие в игре, но это рекомендуется для мощных компьютерах, не ниже P-4 2000. Более слабую машину лучше делать выделенным сервером; в этом случае вы сможете участвовать в игре, только если у вас есть второй компьютер.

Создание сервера и подключение к игре

Загрузите игру и в главном меню нажмите кнопку **Сетевая игра**. В появившемся меню выберите **LAN (локальная сеть)** или **Интернет**. При игре через локальную сеть сетевой движок автоматически проведет опрос игровых серверов и выдаст информацию о них. Для игры через интернет надо ввести IP-адрес координа-

ционного сервера, который получает информацию от всех игровых серверов в интернете.

Выбрав один из пунктов меню, вы попадете в меню, где отображены все найденные сервера. Справа показана основная информация о сервере: имя, название игры, пинг (время задержки сигнала при прохождении сервера — для нормальной игры лучше выбирать сервера с минимальным пингом), максимально возможное количество участников, количество игроков и ботов, уже подключившихся к серверу, тип игры. Чтобы присоединиться к уже созданной игре, кликните мышкой по названию сессии и нажмите кнопку **Подключиться**.

Чтобы создать сервер, нажмите кнопку **Создать**. Появится окно настроек.

В правом углу окна находится список из восьми карт. В поле **Имя сервера** впишите имя создаваемой игровой сессии. В полях **Максимум игроков** и **Максимум не-игроков** укажите, сколько к игре сможет присоединиться игроков и каково максимально допустимое число ботов на уровне (ботов и игроков не может быть больше шестнадцати). Если вы установите число больше разрешенного, игра при создании сервера просто проигнорирует лишние. В пункте **Тип игры** стрелочками выберите один из предложенных вариантов игры. Всего их три:

Спасение VIP — знакомая всем по **Counter-Strike** забава. Спецназовцы должны выжить заложника из здания, террористы должны им помешать.

Чемоданчик — в данном режиме игры необходимо похитить чемоданчик и принести его на базу. Режим напоминает **Capture the Flag**.

Антитеррор — рубилово в стиле "стенка на стенку", также известное в народе как "мясо". Террористы должны убить всех спецназовцев, спецназ должен уничтожить террористов.

Нажмите кнопку **Настройки**. Здесь найдутся опции для более тонкой настройки сервера. В пункте **Время на карту** укажите, сколько

минут будет длиться вся игра. В окне **Время раунда** отметьте, сколько минут отводится на один раунд.

В окне **Лимит очков** впишите минимальное количество очков, набрав которые, одна из сторон побеждает. В пункте **Лимит раундов** определите количество сыгранных раундов, после которых игра завершится. Значения **Время старта** и **Время покупки** определяют время в секундах, после которого начнется игра, и то, сколько секунд отводится для покупки снаряжения. **Начальные деньги** — количество денег, выдаваемое каждому игроку в начале раунда.

В поле **Показать имена игроков** стрелочками сбоку выберите, чьи имена будут отображаться в игре: всех участников, или членов команды, или же имена вообще не будут высвечиваться.

Задав настройки, нажмите кнопку **Создать**. Через пару секунд вы окажетесь в игре. В появившемся меню необходимо выбрать: **Команду** (одну из двух, ничем не отличаются — оружие у всех одинаковое), **Аватар игрока** (проще говоря, скин), **Имя игрока** (ник, который будет отображаться на экране статистики). Данные опции можно поменять в любой момент игры. Для этого нажмите **Esc** и выберите пункт **Настройки игрока**.

С игроками на сервере можно общаться при помощи чата, активируемого клавишей **O**.

Чтобы приобрести снаряжение, нажмите на пиктограмму доллара в левом углу экрана.



Если по какой-то причине игра начнет притормаживать, попробуйте снизить разрешение игрового экрана — иногда это помогает. И не забывайте, что скорость игры во многом зависит от качества канала выделенного сервера. Если сервер подключен к Сети через диалуп-соединение, ждать высокого пинга не стоит. ■



Атака базы террористов — отличный способ проверить, кто в вашей команде чего стоит.



Играя командой, важно внимательно подходить к планированию операций.



Разборки на улицах — часть сетевого геймплея.



ИГРОМАНИЯ
МОБИЛЬНЫЕ ИГРЫ

МОБИЛЬНЫЕ СЕКРЕТЫ ДЖОНА РОМЕРО

“Мобильные игры — самый перспективный сегмент игровой индустрии”, — считает Джон

Как вы, должно быть, уже знаете, в феврале в Москве прошла Конференция разработчиков игр, в рамках которой звезды мирового масштаба — **Том Холл** и **Джон Ромеро** — проводили мастер-классы. Однако мало кто (кроме внимательных читателей “Мобильных игр”) знает, что эти два уважаемых джентльмена являются совладельцами компании **Monkeystone Studios (www.monkeystone.com)**, специализирующейся на производстве игр для мобильных телефонов. И уж совсем немногие присутствовали на лекции Джона Ромеро, посвященной индустрии мобильных развлечений. Меж тем автор этих строк был там, записал каждое слово руководителя **Monkeystone** и намерен поделиться этой информацией с вами.

“Мобильные игры — наиболее динамично развивающаяся отрасль! Посмотрите, сколько компаний со всего мира прямо сейчас производят игры для мобильных. С этим рынком происходит то же самое, что происходило с рынком PC-развлечений несколько лет назад, — он формируется буквально на глазах!”, — с горящими глазами вещал со сцены автор Doom I-II.

Для нас с вами лекция именитого разработчика интересна в первую очередь перспективами развития мобильных игр. Как будет развиваться эта индустрия? Что ждет нас в ближайшем будущем? Обо всем этом рассказал нам Джон Ромеро — а к словам этого парня, согласитесь, стоит прислушаться.

Наш паровоз вперед летит

Итак, прежде чем мы определимся с перспективами, давайте для начала разберемся с текущей ситуацией. На сегодня существует несколько игровых платформ, две из которых вам должны быть хорошо знакомы.

J2ME (она же **Java 2 Micro Edition**). Не раз упоминавшаяся на этих страницах платформа подверглась со стороны Джона активной критике, в первую очередь из-за функциональных ограничений. Тем не менее мы прекрасно знаем, что большинство распространяемых сегодня игр написаны именно на J2ME. Это обусловлено в первую очередь тем, что J2ME поддерживается большинством выпускаемых на рынок моделей, что позволяет разработчикам охватить максимальную аудиторию.

N-Gage. Псевдоуникальная игровая консоль от Nokia, которая с технической точки зрения не обладает ни одним ноу-хау, не считая удобного расположения клавиш для игры. Тем не менее Джон настойчиво утверждает, что будущее мобильных игр очень тесно связано с N-Gage. Как — об этом чуть ниже.

Brew. До сегодняшнего момента о Brew на этих страницах не было сказано ни слова. Пора исправить это недоразумение.

Brew — это операционная система, которая благодаря своей архитектуре дает разработчикам большую свободу действий. В частности, игра может раскинуться аж на 128 килобайтах памяти. Конечно, в условиях пятигигабайтных игр на PC подобный “прорыв” звучит как издевательство, но Ромеро говорит об этих вещах совершенно серьезно.

Что дальше?

Подведя черту под уже имеющимися технологиями, Джон перешел к ближайшим перспективам развития.

N-Gage. “Попомните мое слово — **Nokia** всерьез взялась за рынок мобильных развлечений!” — безапелляционным тоном заявил Ромеро, и мы склонны ему верить. “Та модель N-Gage, которую вы видите сейчас на прилавках, — это только начало, пробный шар. В ближайшие несколько месяцев **Nokia** анонсирует новый N-Gage. Более того, у них в планах целая линейка разнообразных игровых моделей”. Относительно но-

вого N-Gage у нас есть следующая проверенная информация: он будет иметь форму стандартного мобильного телефона. Поэтому его обладатели наконец перестанут при разговоре по N-Gage походить на Чебурашку с купированным левым ухом, а вставить и запустить игру будет гораздо проще — для этого больше не потребуется открывать корпус и вынимать батарейку. Наконец, Джон подтвердил информацию относительно ценовой политики **Nokia**: “Игры будут стоить гораздо дешевле, чем сейчас, это факт”.

Более того, N-Gage — все-таки единственное на сегодняшний день мобильное устройство, на котором можно играть в FPS, а ведь шутер от первого лица для Ромеро как для создателя **Doom** является приоритетным жанром. Так, **Monkeystone Studios** только что закончила порт **Red Faction** для N-Gage, а компания **Torus Games** (авторы **Carmageddon: TDR**) уже анонсировала эксклюзивный N-Gage-проект **Ashen** — футуристический экшен от первого лица.

PSP (PlayStation Portable). Sony готовит мобильную версию своей консоли, которая аккурат после выхода грозит подмять под себя весь рынок мобильных развлечений. Техническая спецификация PSP включает в себя: винчестер объемом 1,8 Гб; мощное графическое ядро, экран с разрешением 480x272, объемный звук, а также интерфейс USB 2.0 для соединения устройства с вашим мобильным телефоном (и возможностью ведения разговора через PSP).

Мобильные телефоны с поддержкой OpenGL. “Я ничего не могу обещать, но у меня есть информация, что такие разработки ведутся. Все идет к тому, что мы, разработчики, получим единую с PC платформу для разработки своих продуктов — и вот тогда наши руки окажутся окончательно развязанными”, — сообщил слушателю Ромеро. В зале послышался звук падающих челюстей. Не нужно быть Нострадамусом, чтобы предсказать бум, который начнется с появлением подобных устройств на рынке. И если такие разработки ведутся прямо сейчас, то есть надежда, что появление OpenGL-мобильников не за горами.

Итак, для всех, кто еще сомневается в том, что мобильные игры — это всерьез и надолго, — краткая картина ближайшего будущего: **Nokia** и **Sony** выходят на рынок с новыми устройствами, создатели **Doom** работают над новым эксклюзивным FPS для N-Gage, а появление мобильных телефонов со встроенными 3D-ускорителями — исключительно вопрос времени.

Плюс, по словам все того же Ромеро, **Nokia** всерьез вознамерилась подмять под себя весь рынок мобильных развлечений, вкладывая в него прямо сейчас миллионы долларов. Как это отразится на нас с вами? С одной стороны, многомиллионные вливания в индустрию — это, безусловно, хорошо. С другой — отсутствие здоровой конкуренции может драматическим образом сказаться на качестве выпускаемых продуктов. Надежду, однако, внушает тот факт, что у **Nokia** в единомышленниках человек, подаривший этому миру **Doom**. Надеемся, что Ромеро не подведет. ■

Ява-приложения на CD/DVD

По техническим причинам на предыдущий CD/DVD не попали программы и J2ME-приложения, описанные в рубрике “Мобильные игры”. Мы приносим свои извинения и спешим вас обрадовать: ныне все нижеперечисленные утилиты дожидаются вашего внимания на нынешнем CD/DVD. Даем их полный список: **Shopper * Metro Navigator * Dictionary * Econometer * Midnight Oil livejournal client * Nokia Developer's Suite * Siemens Mobility Toolkit * J2ME Wireless Toolkit**.

Описание этих утилит вы можете увидеть в текущей “CD-Мании”. Если же вы не читали прошлый выпуск “Мобильных игр” — можете обратиться к статье по этим утилитам. Статья находится на CD/DVD, в разделе “ИнфоБлок”.



Ashen, новый FPS, разрабатываемый эксклюзивно для N-Gage



Единственное на сегодняшний день изображение PlayStation Portable



Red Faction для N-Gage



ОБЗОРЫ ИГР

Down

Жанр: Аркада

Платформа: J2ME

Необъяснимо привлекательная и простая, как начищенный пятак, аркада. Маленькое существо в больших солнечных очках летит вниз по бесконечному тоннелю, уворачиваясь от всевозможных препятствий. Если вас "придавит" сверху границей экрана — вы проиграли, и уровень начинается заново. Чем дольше вы летите, тем быстрее становится скорость. Собственно, все.

Тем не менее автор этих строк провел за **Down** не один час бесценного рабочего времени — игра затягивает с первых же минут. Процессу "подсадки" способствует умильная графика и периодическая смена декораций: первоначальные "солнечные" уровни постепенно сменяются подземельями, пещерами и подводными локациями.

Сложность и скорость игры развиваются в геометрической прогрессии — уже на втором уровне адреналин вырабатывается ведрами. Своим существованием **Down** лишний раз подтверждает бессмертный тезис относительно того, что все гениальное — очень просто. Более незамысловатой и затягивающей аркады мы не видели уже очень давно.



Down

Модель телефона	Код игры
Nokia 3410	000209
LG G7100, G8000Motorola E365, T720, T720i, T721, T722i, T725NEC E530Samsung A500, A600, D100, E100, E105, E400, E700, E715, N400, S100, S105, S108, S200, V200, V205, V206, X400, X427Sharp GX1, GX10, GX10i	000211
Motorola A760, A835, V300, V500, V525, V600Samsung D700, P400Sharp GX20Siemens SX1, U10	000212
LG G4050Motorola C370, C550, V66iSamsung A570, C100, S105, S300, S307, X100, X105	000210
Nokia 3510i, 8910i	000213
Nokia 40-х серий	000214
Nokia 60-х серий	000215
Siemens C60, M55, MC60, S55, S56, S155	000216
Siemens C55, M50, MT50	000217

Cybores

Жанр: Виртуальный тир

Платформа: J2ME

Подобные забавы знакомы всем, кто когда-нибудь играл в игры серии **Moorhuhn** на PC или стрелял в уток из светового пистолета на восьмибитных приставках. **Cybores** повествует о мрачном, как водится, будущем, где международные террористы захватили чуть ли не весь мир. Вам же предстоит примерить на себя роль лидера подпольного сопротивления и нейтрализовать всех и каждого на своем пути.

Геймплей представляет собой классический тир: вы управляете прицелом и разите появляющихся врагов меткими выстрелами в лоб. Авторы изящно решили проблему управления на мобильных телефонах: клавиши от 1 до 9 моментально переносят прицел в соответствующую область экрана и производят выстрел. Довольно легкая игра, которая отлично подойдет в качестве небольшого развлечения на 10—15 минут.



Cybores

Модель телефона	Код игры
Nokia 3410	000176
LG G7100, G8000Motorola E365, T720, T720i, T721, T722i, T725NEC E530Samsung A500, A600, D100, E100, E105, E400, E700, E715, N400, S100, S105, S108, S200, V200, V205, V206, X400, X427Sharp GX1, GX10, GX10i	000178
Motorola A760, A835, V300, V500, V525, V600Samsung D700, P400Sharp GX20Siemens SX1, U10	000179
LG G4050Motorola C370, C550, V66iSamsung A570, C100, S105, S300, S307, X100, X105	000177
Nokia 3510i, 8910i	000180
Nokia 40-х серий	000181
Nokia 60-х серий	000182
Siemens C60, M55, MC60, S55, S56, S155	000183
Siemens C55, M50, MT50	000184

Blub!

Жанр: Аркада

Платформа: J2ME

Классическая аркада, повествующая о злоключениях подводной лодки на дне океана. На пути к счастливому финалу перед вами встанут всевозможные осьминоги, рифы и конкурирующие путешественники. В арсенале — торпеды, которые субмарина умеет выпускать целыми очередями. Управление устроено таким образом, что лодку постоянно тянет вверх, где, как правило, располагаются смертоносные препятствия, поэтому ваша задача — не только вовремя отстреливать появляющихся врагов, но и не потопить себя вместе с командой.

Blub! — забавная вариация на тему классической восьмибитной аркады "Охота за Красным Октябрем", краснознаменная эстетика которой заменена на "мультишный" стиль. Универсальная аркада для вас и вашего младшего брата/сестры.



Down

Модель телефона	Код игры
Nokia 3410	000202
LG G7100, G8000Motorola E365, T720, T720i, T721, T722i, T725NEC E530Samsung A500, A600, D100, E100, E105, E400, E700, E715, N400, S100, S105, S108, S200, V200, V205, V206, X400, X427Sharp GX1, GX10, GX10i	000204
Motorola A760, A835, V300, V500, V525, V600Samsung D700, P400Sharp GX20Siemens SX1, U10	000205
LG G4050Motorola C370, C550, V66iSamsung A570, C100, S105, S300, S307, X100, X105	000203
Nokia 3510i, 8910i	000206
Nokia 40-х серий	000207
Nokia 60-х серий	000208

Как настроить WAP?

Для того чтобы вы могли скачать описанные в нашем обзоре игры, вам необходимо настроить WAP-соединение на вашем телефоне. В этом вам поможет нижеследующая таблица (со следующего номера ищите ее на нашем CD/DVD):

Операторы	МТС	БилЛайн	Мегатон
Сайт	http://wap.mts.ru	http://wap.beeline.ru	http://wap.megawap.ru
Защита связи	Отключить	Отключить	Отключить
Канал данных	GPRS	GPRS	GPRS
Точка входа	wap.mts.ru	wap.beeline.ru	wap.msk
Адрес IP	212.44.140.13	192.168.017.001	010.010.001.002
Имя пользователя	mts	beeline	wap
Пароль	mts	beeline	wap

Как скачивать игры?

Предварительно вам нужно удостовериться, что доступ на WAP входит в ваш тарифный план, а на телефоне произведены необходимые настройки (инструкции по настройке WAP-доступа см. в блоке "Как настроить WAP?"). Вы также можете получить их у вашего оператора мобильной связи.

Абонентам БилЛайн: для получения java-игры отправьте SMS-сообщение с кодом игры, соответствующим модели вашего телефона (см. таблицы для каждой игры) на короткий номер 1407. **Стоимость: 2 доллара** (без учета налогов)

Абонентам МТС: для получения java-игры отправьте SMS-сообщение с кодом игры, соответствующим модели вашего телефона (см. таблицы для каждой игры) на короткий номер 1407. **Стоимость: 1,9 доллара** (без учета налогов)

Абонентам Мегатон: для получения java-игры отправьте 2 SMS-сообщения с кодом игры, соответствующим модели вашего телефона (см. таблицы для каждой игры) на короткий номер 000401. **Стоимость: 2 доллара** (без учета налогов)

БАНДИТСКИЙ НЬЮ-ЙОРК

MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE

АНДРЕЙ ВЕРЕЩАГИН

E-MAIL РУБРИКИ: GAMEDEV@IGROMANIA.RU

Боль. Только боль. И больше ничего... Боль в сердце Макса Пейна — отъявленного преступника, у которого бандиты убили самых близких людей. Который сошел с ума и которого разыскивает вся полиция города. Который бесцеремонно расстреливает всех: мафиози, блюстителей порядка и даже мирных граждан, — оставляя за собой лишь груды трупов и гигантские лужи крови... Думаете, бред сумасшедшего? Это модификация для Max Payne 2, которую мы будем создавать в течение двух статей. Точнее сказать — одна из возможных модификаций, так как их может быть огромное количество.

СВИСТ ПУЛИ

В Max Payne 2, как и в первой части игры, для хранения основной массы игровых ресурсов используются **ras**-архивы. Они представлены следующими файлами, лежащими прямо в директории с игрой:

MP2_Data.ras
MP2_English.ras
MP2_Init.ras
MP2_Levels_A.ras
MP2_Levels_B.ras
MP2_Levels_C.ras
MP2_Music.ras

MP2_Sounds.ras. Там же находится файл **RASMaker.exe**, позволяющий совершать различные преобразования над этими архивами. Если у вас первая английская версия игры (первая партия компактв, сошедших с конвейера), его может и не быть — в этом

случае обратитесь к **нашему CD/DVD** и скопируйте приложение в игровой каталог.

Чтобы распаковать **ras**-архив, запустите файл **RASMaker.exe** с параметрами: **RASMaker -x <имя архива> <каталог для распаковки>** (например, **RASMaker -x MP2_English.ras C:\Temp\MaxEng**). Для упаковки файлов в архив используйте следующую команду: **RASMaker -a <название упаковываемой папки> <имя архива>** (например, **RASMaker -a C:\Temp\MaxEng MP2_English.ras**). Впрочем, можно и не запаковывать измененные файлы обратно в архив, а просто положить их в игровую директорию в той папке, в которой они лежат, и убрать архив, откуда вы их ранее извлекли, из игрового каталога. Например, при распаковке архива **MP2_Init.ras** вы получите папку **\data**. Если вы отредактируете какие-то из содержащихся в ней файлов, вам следует скопировать эту папку со всем ее содержимым в директорию с игрой и убрать из последней архив **MP2_Init.ras**. Только после этого внесенные вами изменения вступят в силу. Правда, при таком способе хранения отредактированных файлов вы тратите больше дискового пространства, зато загрузка карт происходит несколько быстрее.

Приступим к изучению содержимого игровых архивов. Файл **MP2_Sounds.ras** содержит звуковые эффекты, помещенные в папку **\data\database\sounds** и поделенные на следующие категории: **\Au** (крики и смех игровых персонажей), **\generic** (основные звуко-

вые эффекты: скрип дверей, звучание сигнализации и т.д.), **\menu** (звуковое оформление меню), **\physical** (звуки, раздающиеся при контакте субъекта с объектами из различного материала), **\projectiles** (звуки полета, падения и взрыва разного рода снарядов), **\weapons** (звуки стрельбы из различного оружия). Все имеющиеся здесь файлы записаны в стандартном формате — **wav**. Так что вы без особых усилий сможете перезаписать любой из них или заменить другим звуком. Отмечу также, что помимо звуковых файлов архив содержит ряд **txt**-файлов, в которых прописаны основные характеристики тех или иных звуковых эффектов.

Архив **MP2_Music.ras** также наполнен **wav**-файлами (хранятся в директории **\data\database\sounds**), но в данном случае музыкальными, а также звуками, издаваемыми окружающей средой (их вы найдете в подкаталоге **\noisettracks**). Файл с основной мелодией, проигрываемой в главном меню, называется **Max_Payne_Theme.wav**. При желании вы можете "выдернуть" из игры понравившиеся композиции или заменить не понравившиеся любыми другими треками.

Продолжая звуковую тему, обратимся к архиву **MP2_English.ras**, а точнее, к находящейся в нем директории **\data\database**. В ней нас интересуют папки **\sounds** и **\subtitles**. Первая заполнена **wav**-файлами с речью игровых персонажей и разбита на множество каталогов: **\Characters** — отдельные реплики героев игры (каждому из них посвящен свой подкаталог), **\Cinematics** — речь игровых персонажей в роликах, **\Graphic_Novel** — озвучка "комиксных" заставок, **\TV_Shows** — звуковое сопровождение местных телепередач. Остальные каталоги хранят в себе диалоги между действующими лицами игры (каждый каталог соответствует диалогам, проходящим в той или иной локации). Что касается упомянутой чуть выше директории **\subtitles**, то она состоит из кучи файлов с расширением **h**, каждый из которых заключает в себе текст диалогов в той или иной миссии (все реплики выделены кавычками и следуют за надписью **String**). При переозвучивании того или иного героя игры обязательно подправьте и тексты диалогов с его участием.



А ты читала свежую Манию?

Результат изменения всего одной строчки текста в файле из директории **\subtitles**.

Изменяя файлы с расширением **h** из папки **\subtitles**, вы полностью русифицируете субтитры, а заменяя **wav**-файлы из директории **\sounds**, переозвучите диалоги. Изменяя только эти параметры, можно получить полноценный мод с новым сюжетом, музыкой и оригинальными сюжетными вставками.

ОБНОВЛЕННЫЙ ГЕЙМПЛЕЙ

Следующая наша цель — архив **MP2_Init.ras**. В нем находится папка **\data**, набитая **txt**-файлами с различными настройками. Один из таких файлов — **global-config.txt** — содержит общие игровые параметры, грамотная корректировка которых позволит вам кардинальным образом изменить весь игровой процесс. Этот файл, как и большинство других текстовых файлов игры, делится на блоки (разделы), имена которых заключены в квадратные скобки. В каждом таком разделе размещаются характеристики, значения которых отделяются от названий несколькими пробелами и знаком равенства. Первый блок файла называется **startup** и хранит в себе лишь один стоящий параметр.

StartupVideoName — стартовый ролик. Здесь требуется указать путь к видео (он должен быть указан в кавычках) внутри игровой директории (все видеофайлы авторы положили в каталог **\movies**). Ролик должен быть записан в формате **bik** (файлы этого формата просматриваются с помощью набора утилит **RAD Video Tools** — см. **наш компакт или DVD**).

Второй раздел носит имя **character** и содержит общие параметры, связанные с действующими лицами игры, в том числе с Максом и Моной (есть здесь и такие показатели, которые относятся только к нашему герою). Перечислю основные из атрибутов.

FallingThresholdVelocity — начальная скорость падения персонажей. Единица измерения этого и всех остальных параметров, определяющих скорость чего-либо, — **метр в секунду**.

LandingThresholdVelocity — конечная скорость падения субъектов. Лично мне кажется, что падения в игре выглядят слишком уж нереалистично из-за своей медлительности. Чтобы исправить это, просто повысьте значения этого и предыдущего показателей. Другой вариант — создать эффект замедленной съемки при падениях. Достигается он за счет существенного понижения значения этих двух параметров. Получится очень зрелищная картина.

TurningThresholdValue — скорость поворота героев игры.

LowHealthLimit — крайний предел здоровья (в процентах) вашего персонажа, при котором вы слышите звук бьющегося сердца, предупреждающий вас о возможной смерти. По умолчанию стоит целых 50% — хотя при таком количестве здоровья реальной угрозы жизни нашего героя нет. На мой взгляд, правильнее будет понизить этот параметр процентов до 25.

DamageFallingThreshold — начальная скорость падения персонажа с большой высоты (при этом персонаж теряет здоровье).

RelativeFallingDamage — урон, который получает герой при падении на каждый дополнительный метр (в процентах от полного здоровья) с высоты не ниже той,

КОСМЕТИЧЕСКИЕ ПРЕОБРАЗОВАНИЯ

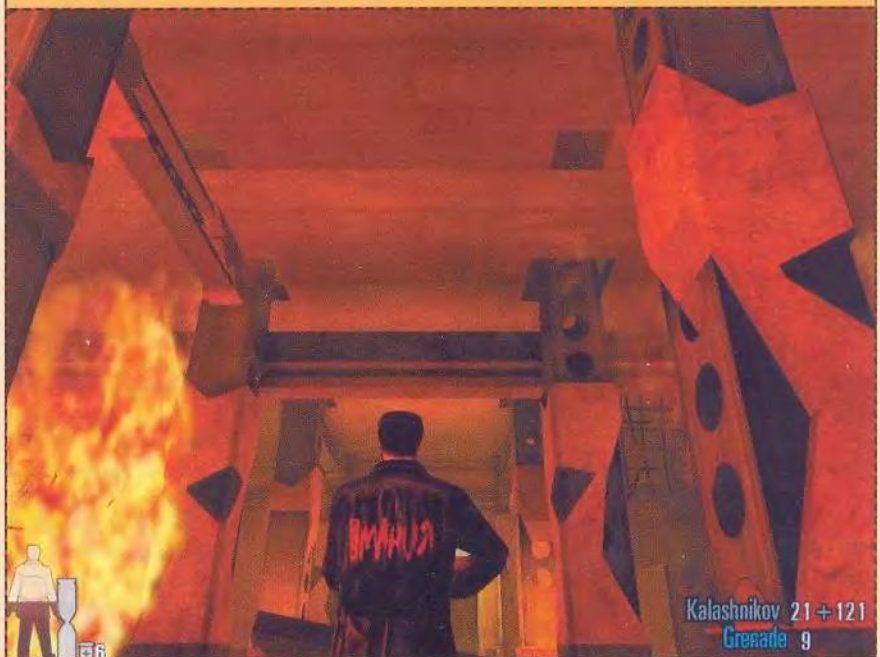
Читая этот материал, думаю, вы не раз обращали внимание на то, что упомянутые в нем графические файлы обладают специфическим расширением **dds**. Впрочем, оно вряд ли покажется странным тем, кто регулярно читает статьи во "Вскрытии". Остальным же поведаю, что файлы этого загадочного на первый взгляд формата обрабатываются в пакете утилит **DXT Tools** (он, как вы, наверное, уже догадались, стал гостем **нашего CD/DVD**) и в нем же успешно превращаются в **tga**-файлы (кстати, некоторые графические файлы игры представлены именно в **tga**-формате — с такими файлами работать проще), для изменения которых подойдет Photoshop, а также ряд других современных графических редакторов.

"Общение" с **DXT Tools** осуществляется достаточно просто. В папке с программой имеются файлы **readdxt.exe** и **nvdxt.exe**, запуская которые с параметром в виде пути и названия графического файла (если вы скопировали файл в папку с программой, достаточно указать его имя), вы в первом случае переводите последний из формата **dds** в **tga**, а во втором — наоборот, из **tga** в **dds**. Например, набрав в командной строке сочетание "readdxt.exe Painkiller.dds" (при этом вы, естественно, должны находиться в директории с программой), вы конвертируете файл **Painkiller.dds** в **tga**-формат. Следует учитывать, что указанный файл сменит свое название на **test.tga**, так что после перевода файла в формат **tga** вы должны присвоить ему то имя, которое он имел до конвертирования. В общем же, чтобы перерисовать любую игровую текстуру или картинку иного рода, имеющую формат **dds**, нужно сначала перевести ее в формат **tga** с помощью утилиты **readdxt.exe**, а затем, подправив рисунок в графическом редакторе, присвоить ему изначальное имя и вернуть в формат **dds**, запустив файл **nvdxt.exe**.

А теперь о самих графических файлах и о том, где их искать. Большая часть **dds**-файлов сосредоточилась в архиве **MP2_Data.ras**, внутри которого находится директория **\data**. Зайдя в последнюю, вы обнаружите ряд подкаталогов. В папке **\crosshair\files\textures** вы найдете набор прицелов, в **\graphicnovel\bitmaps** — кноп-

ки и прочую графику для экрана "комиксов" (сами "комиксные" картинки сюда не входят), **\hud\bitmaps** — картинки для HUD'a (экрана героя): индикаторы здоровья и **bullet time**, всевозможные значки и т.д., **\hud\introductions** — крупные надписи с именами героев, появляющиеся на экране при представлении последних, **\menu\bitmaps** — графическое оформление меню (курсоры, фоновые рисунки и т.д.), **\sharedtextures** — графические отображения игровых шрифтов (часть местных файлов записана в форматах **pcx** и **tga**). Теперь заглянем в директорию **\database**, расположенную здесь же. В ней располагаются следующие подкаталоги: **\decals** — различные виды повреждений (отверстия, проделываемые пулями, пятна крови и т.д.), **\projectiles\Shared Textures** — снаряды для различных стволов, **\skins\Sharedtextures** — skins игровых персонажей (файлы с элементом **_Face** в названии содержат skin лица героя, **_Legs** — skin ног, **_Body** — тела, **_Fullbody** — всего персонажа с ног до головы), **\skin_items\sharedtextures** — skins предметов быта (телефоны, полотенца и т.д.), **\weapons\sharedtextures** — skins оружия, **\worldspheres\files\textures** — текстуры неба. Естественно, все эти skins, текстуры и прочие картинки можно запросто перерисовать. Правка скинов героев игры поможет вам придать последним новый облик, видоизменение экрана героя — переформатировать интерфейс, а редактирование пулевых отверстий и прочих типов повреждений — сделать игру более эффектной.

Другой архив, насыщенный графическими файлами, называется **MP2_Engish.ras**. В нем нас интересует папка **\data\database**, в которой вы обнаружите следующие подкаталоги: **\graphicnovelpages** — картинки для "комиксов", **\levels** — загрузочные картинки для различных уровней. Если вы задались целью полностью перекрыть сюжетную линию игры, вам не обойтись без какой-никакой правки оригинальных "комиксов", во всяком случае их текстового элемента, то бишь реплик персонажей и "закадровых" комментариев. А при добавлении в игру новых миссий очень желательно изменить загрузочные картинки карт.



После проведенных преобразований Max Payne 2, пожалуй, не уступает по кровавости даже Postal 2.



Смотреть полноэкранные ролики куда приятнее, чем "обрезанные".

что задана предыдущей характеристикой. По замыслу авторов, герой, будь то Макс или Мона, может безболезненно падать с высоты в пять метров, что, понятное дело, противоречит всяким физическим законам. Если хотите сделать игру реалистичней, вам следует немного повысить указанное здесь число. Если же сюда поставить ноль, персонаж вообще перестанет быть чувствительным к падениям.

DamageFallingSpeedDeduct — замедление падения героя за одну секунду.

ShootDodgeTargetOffset — высота, на которую опускается прицел игрока, стреляющего при совершении "замедленного" прыжка в сторону (в игре это движение называется **shoot dodge**). Данный показатель, как и всякий другой атрибут, задающий высоту чего-либо или расстояние между объектами, измеряется в **метрах**.

CrouchTargetOffset — высота, на которую опускается прицел персонажей, стреляющих в приседе.

Следующий нужный нам блок называется **camera** и, как видно из названия, характеризует игровую камеру. Вот параметры, которые вы можете здесь встретить.

FrontPlaneDistance — расстояние от камеры до объектов, находящихся на переднем плане (основной из них — это спина вашего персонажа).

MinimumBackPlaneDistance — минимальное расстояние от камеры до объектов, находящихся на заднем плане.

CollisionPredictionSphereRadius — возможность огибания камерой препятствий. Тем больше указанное здесь число, чем дальше камера будет стараться облететь попадающиеся на пути препятствия. Большие числа лучше сюда не прописывать — иначе камера будет периодически терять Макса или Мону из вида.

MaximumPredictionIterations — ско-

рость прокрутки сцен убийства врагов (имеется в виду замедленная съемка, отражающая самые эффектные падения тел поверженных оппонентов).

InitialBackwardsSpeed — скорость движения камеры в обратном направлении.

BackwardsAcceleration — ускорение, которое получает камера при движении в обратном направлении.

LookAtMaxDistance — максимальное увеличение при ведении прицельной стрельбы из снайперской винтовки (то есть во сколько раз вы можете увеличить изображение в прицеле снайперской винтовки).

LookAtMinDistance — минимальное увеличение при ведении прицельной стрельбы из снайперской винтовки.

DefaultFOV — угол, под которым располагается поле зрения вашего персонажа (в градусах). Корректируя значения этого и других параметров камеры, вы можете приближать или отдалять последнюю и вообще располагать ее так, как удобно вам.

После раздела **camera** идет блок **cinematic**, в котором находятся характеристики скриптовых сцен.

WideScreenMultiplier — величина экранной области, отводящейся для показа роликов на движке игры. По замыслу авторов она занимает 75%. При значении 1 изображение станет полноэкранным, и смотреть скриптовые сцены будет куда приятнее. Причем это не отразится заметным образом ни на качестве картинки, ни на быстродействии.

SkipScreen — картинка, появляющаяся на экране после сбрасывания вами скриптовой сцены и красующаяся на нем, пока не загрузится карта. Здесь и в других случаях при ссылке на графический файл указывайте его путь. Названный файл должен быть записан в формате **dds** (смотрите ин-

формацию на **отдельном текстовом блоке "Косметические преобразования"**) и лежать в архиве **MP2_English.ras**.

SkipStartBlock — время, по прошествии которого с момента начала скриптовой сцены вы можете ее "скинуть". Данный атрибут, как и все настройки игры, связанные со временем, измеряется в **секундах**. По умолчанию — 4 секунды. Если вы проходите игру уже не в первый раз (например, если решили пройти игру на более высокой сложности) и хорошо помните содержание каждого ролика, логичным будет поставить сюда 1.

Блок **savegame**, расположенный чуть ниже, характеризует экран сохранения игры и несет в себе лишь один стоящий параметр — **SaveScreen**. Последним задается рисунок (должен иметь формат **dds** и находиться в архиве **MP2_English.ras**), который вы будете видеть на экране при сохранении игры.

Раздел **loadingscreen** очень похож по своему содержанию на предыдущий и содержит атрибуты **MenuLoadingScreen** и **GameExitScreen**. Первый из них указывает на картинку, заполняющую экран во время загрузки игры, второй — на рисунок, появляющийся при выходе из игры.

Другой полезный нам блок — **slowmotion**. В нем вы найдете характеристики режима "замедленной съемки" или, как его здесь называют, **bullet time**.

SlowMotionTime — продолжительность действия режима **bullet time**. Здесь стоит 15 секунд, в первой же части игры было 10. Лично мне кажется разумным вернуться к старому варианту, а то слишком уж легко уничтожаются враги в данном режиме.

RegenerationTime — время, которое требуется для полного восстановления энергии, расходуемой на использование **bullet time**.

Threshold — минимальное количество энергии, при котором вы можете переключиться в режим "замедленной съемки". Этот и три следующих показателя измеряются в процентах.

TurnOffPenalty — количество энергии, которое теряет персонаж после отключения **bullet time**.

ShootDodgePenalty — количество энергии, расходуемое, когда персонаж стреляет, совершая прыжок в сторону в режиме "замедленной съемки".

ShootDodgeThreshold — минимальное количество энергии, необходимое для совершения "замедленного" прыжка в сторону. Разработчики игры сделали использование этого трюка практически "бесплатным", установив 0 для атрибута **ShootDodgePenalty** и 0,01 для **ShootDodgeThreshold**. Лично я существенно повысил и то, и другое значение, дабы предотвратить повсеместное использование игроками эффекта "Матрицы", при котором процесс расстрела врагов значительно упрощается.

MusicVolume — громкость музыки в режиме bullet time (значение должно находиться в интервале от 0 до 1). Авторы игры поставили сюда ноль, в результате чего музыка полностью затихает. Если вы не любите играть без музыки, поставьте положительное число.

HeartbeatSoundInterval — временной интервал между звуками биения сердца в bullet time.

Следующие четыре атрибута определяют эффективность использования режима bullet time.

EfficiencyIncreasePerKill — повышение эффективности использования режима "замедленной съемки" (в процентах) после убийства в нем одного из врагов. При этом изображение песочных часов в левом нижнем углу экрана становится желтым, а течение времени — еще более медленным (на столько процентов, сколько указано в значении атрибута), что позволяет расстреливать врагов еще результативнее.

EfficiencyDecreaseDelayAfterKill — время, по прошествии которого с момента повышения эффективности использования bullet time она начинает постепенно падать.

EfficiencyDecreaseSpeed — скорость падения эффективности bullet time (в процентах в секунду).

MaxEfficiencyPlayerTimeMultiplier — максимальная эффективность.

Другой важный для нас раздел носит имя **TimedMode** и хранит в себе характеристики режима игры на время (активируется на уровне сложности New York Minute), из которых нас интересуют следующие атрибуты.

Изменяя параметры раздела **character** (файл **globalconfig.txt**), можно добиться уникальных результатов. Например, сделать всю игру замедленной, как бои в "Матрице". А можно поступить наоборот — сделать все движения персонажей быстрыми, как в реальной жизни. Игра после этого будет напоминать скоростной экшен с элементами файтинга.

Корректируя значения атрибутов параметра **camera**, вы уподобляетесь виртуальному режиссеру: направляете полет камеры, изменяете угол ее обзора, заставляете нырять по хитрой синусоиде, вылавливая самые "вкусные" ракурсы. Стоит подправить всего 5—6 параметров, и получится настоящая авторская режиссерская работа. Конечно, необходимо соблюдать меру, чтобы камера, чего доброго, не влетела в стену и не потеряла из поля зрения главного героя. Кстати, в этом же разделе можно увеличивать и уменьшать дальность прицельной стрельбы из снайперской винтовки...

Редактируя параметры из блока **cinematic**, несложно добиться растягивания скриптовых сцен на весь экран — это придаст им кинематографичности. И самый главный блок — **slow-motion**. Изменяя атрибуты параметров в этом разделе, вы можете полностью перекроить геймплей. Увеличивать и уменьшать время для bullet time. Распределить энергию, которую главный герой тратит на режим замедленного времени. Ускорить или замедлить ход стрелок часов... Уже чувствуете себя богами виртуального мира? Правильно! Несложными действиями вы создадите совершенно новую игру — с новыми законами, новыми правилами!

BeepTime — критическая отметка, при которой вы слышите предупреждающие сигналы. Наступает, когда у вас остается меньше времени, чем задано в данной настройке.

BeepInterval — интервал между этими сигналами.

КРИТЕРИИ СЛОЖНОСТИ

С общими игровыми параметрами мы разобрались; переходим к частным настройкам. Для начала покопаемся в атрибутах, определяющих сложность игры. Они располагаются в файле **difficulty.txt**, лежащем в одной папке с разобранным выше **globalconfig.txt** (напомню, что она носит имя **\data** и находится в архиве **MP2_Init.rar**). Файл **difficulty.txt** имеет следующую структуру. Он состоит из одного большого блока — **difficulty**, включающего в себя четыре раздела, каждый из которых соответствует определенному уровню сложности: **normal** — низкая сложность (**Detective**), **nightmare** — средняя (**Hard-Boiled**), **hell** — высокая (**Dead on Arrival**), **timedmode** — игра на время (**New York Minute**). Все эти разделы несут в себе одни и те же параметры и имеют в себе четыре подраздела: **properties** — общие параметры данного уровня сложности, **minimum** — характеристики сложности для начальных глав каждой части, **default** — для промежуточных уровней, **maximum** — для завершающих. В каждом подразделе файла с именем **properties** вы встретите следующие атрибуты.

SaveGameLimit — число сейвов, которое вы можете совершать в пределах одного уровня при данной сложности игры. При значении -1 ограничений на сейвы не существует вовсе.

IntermediateLevels — количество промежуточных уровней в части (то есть уровней, к которым применяются характеристики сложности из блока **default**).

DifficultyLevelIncreasePerKill — возрастание сложности игры при убийстве игроком одного врага (враги при этом становятся более живучими и меткими).

AutoHealLevel — максимальный уровень здоровья Макса или Моны, при котором начинает работать автолечение (при этом оно восстанавливает здоровье игрока только до определенной отметки).

AutoHealHealthIncreasePerSecond — быстрота автолечения (в процентах в секунду).

В подразделах **minimum**, **default** и **maximum** любого из разделов файла находятся следующие показатели сложности.

AmmoFoundMultiplier — множитель боеприпасов. На заданное здесь число умножается количество боеприпасов, которое по умолчанию содержится в любой коробке с патронами, увеличиваясь, если значение параметра больше 1, понижаясь, если меньше 1, и не изменяясь, если равно 1. Соответственно, чем выше значение, тем больше патронов вы будете получать при нахождении соответствующих "призов".

BulletTimeGainedPerKillMultiplier — множитель энергии для bullet time, начисляемой за убийство одного неприятеля. Исходное количество энергии (то есть энергии, которую вы получили бы, если бы множитель был равен 1), даваемое за



В моем моде враги хорошо слышат малейший производимый главным героем шум, даже из соседней комнаты. Оппоненты сразу же бегут узнать, в чем дело.

Редактирование настроек файла **globalconfig.txt** позволяет регулировать сложность игры. Профессиональные игроки, изменив всего несколько параметров, смогут попробовать поиграть в более тяжелых условиях (достаточно понизить множитель найденных боеприпасов, уменьшить эффективность лечения болеутоляющим и убавить даваемую за убийство врагов энергию для **bullet time**); тогда как новички, испытывающие большие трудности при прохождении игры, при желании облегчат себе жизнь.

Для разработки мода очень важно, что всего за несколько минут можно полностью перекрыть AI противников. Сделать их тупыми болванчиками или, наоборот, превратить в коварных и расчетливых оппонентов, бой с каждым из которых растягивается на несколько минут.

убийство врага, настраивается в файле **ai_ranges.h**.

HealthRegenerateMultiplier — скорость восстановления здоровья игрока (в процентах в секунду), использовавшего болеутоляющее (**painkiller**).

HealthGainedImmediately — количество здоровья, которое получает персонаж сразу после использования болеутоляющего.

HealthGainedFromPainkiller — итоговое количество здоровья, которое восполняет одно болеутоляющее. Важнейший критерий сложности игры. Чем ниже значение этого показателя, тем сложнее игра.

InitialInaccuracyMultiplier — множитель меткости врагов, стреляющих без прицеливания. Чем выше значение, тем больше вероятность промаха противника (это замечание относится и к следующей характеристике).

StableInaccuracyMultiplier — множитель меткости врагов, совершающих прицельный выстрел. Следует пояснить, что выстрел получается прицельным, когда враг целится в течение хотя бы нескольких секунд (точное время задается показателем **STABILIZATIONTIME** из файла **ai_ranges.h**). От значений этого и предыдущего параметров во многом зависит AI ваших соперников.

РАЗУМ ПРЕВЫШЕ ВСЕГО

Продолжая тему сложности игрового процесса, обратимся к другому файлу из архива **MP2_Init.ras** — **ai_ranges.h** (располагается файл в каталоге **data\data-base**). Пусть вас не пугает его необычное расширение **h** — на деле это обычный текстовый файл, содержащий ряд первостепенных настроек, которые характеризуют различные виды ваших врагов. Все местные атрибуты имеют несколько нестандартный вид: **#define X_Y Z**, где **X** — название вида врагов, к которому относится параметр, **Y** — имя параметра, **Z** — его значение. Вместо **X** вы можете увидеть здесь следующие обозначения: **C01** — рядовой бандит или мафиози, **C02** — лидер бандитских группировок (или попросту — бандит-босс), **C03** — киллеры и

русские мафиози, **C04** — тайный агент, **C05** — глава группы спецназовцев (спецназовец-босс). Почти все параметры файла повторяются несколько раз, характеризуя при этом разные виды врагов. Рассмотрим важнейшие атрибуты.

MAXIMUMHEALTH — максимальное (начальное) количество здоровья у врага данного вида. Очень важный параметр, определяющий стойкость ваших оппонентов.

IDLETIMEOUT — максимальное время, которое враг этого типа может стоять без дела. Понижьте указанное здесь число для всех своих противников, и они станут более деятельными, начнут больше передвигаться и будут более рьяно искать вас.

AIMINGSPEED — быстрота прицеливания врагов (этот и следующий параметры измеряются в градусах в секунду). Параметр в немалой степени определяет точность стрельбы противников.

HEADTURNINGSPEED — скорость поворота головы. Как правило, враг поворачивает голову, когда вы попадаете в его зону слышимости.

INITIALINACCURACY — меткость вашего соперника, стреляющего без прицеливания.

STABLEINACCURACY — меткость врага, совершающего прицельный выстрел.

STABILIZATIONTIME — время, которое требуется врагу, чтобы прицелиться (при этом его меткость возрастет до того значения, которое определено предыдущим параметром).

HEARINGGROUPONERADIUS — максимальное расстояние, на котором ваши противники слышат ваши выстрелы или взрывы.

HEARINGGROUPTWORADIUS — максимальная дистанция между врагами и игроком, при которой оппоненты слышат прыжки и прочие движения главного героя.

HEARINGGROUPTHREERADIUS — максимальное расстояние, на котором соперники слышат шаги Макса или Моны. Эта и две предыдущие характеристики во многом определяют AI оппонентов, а точ-

Файл **ai_ranges.h** позволит вам отрегулировать сложность игры. Снять все "заусенцы", довести до совершенства те изменения, которые вы уже внесли в геймплей, изменяя файл **globalconfig.txt**. Если в ваших планах сделать мод для профессиональных игроков, то стоит усилить врагов за счет укрепления их здоровья, увеличения точности стрельбы и улучшения слуха. Если же вы, напротив, делаете модификацию для начинающих, то стоит снизить значения у данных параметров.

Несколько советов профи. Оппонентов несложно превратить не просто в очень сильных и быстрых противников. Если, например, уменьшить подвижность врагов, но при этом значительно увеличить меткость и расширить дистанцию, на которой противники слышат главного героя, то можно устроить на уровнях настоящие снайперские батальи. Максимум придется передвигаться по улицам короткими перебежками, прячась за мусорные баки и другие укрытия. Осторожно выглядывать из засады, снимать двух-трех врагов — и идти дальше...

УТИЛИТЫ ДЛЯ ИЗМЕНЕНИЯ ИГРЫ

Все утилиты, необходимые для вскрытия игры, находятся на **нашем CD/DVD**.

нее, их важнейшее качество — слух. Врагов с высоким значением этих трех параметров не так-то просто снять, незаметно подкравшись сзади, или любым другим "подлым" способом. Вести бой с такими соперниками гораздо сложнее, но вместе с тем намного увлекательнее.

FIELDOFVISION — поле зрения врагов данного вида.

NPC_SLOWMOTIONBONUS — энергия для **bullet time**, которая начисляется главному герою за убийство NPC (мирного гражданина). Обратите внимание на то, что значение этой и двух следующих характеристик должно быть больше 0, но меньше 1. Разработчики поставили сюда ноль: все-таки Макс Пейн — не бандит какой-нибудь... Впрочем, почему бы и нет? Макс тоже может стать сугубо отрицательным героем, если вы поставите сюда значение больше нуля. Тогда выгодно будет убивать мирных людей, то есть исполнять непривычную для себя роль. Если вы принципиально не хотите играть роль негодяя, можете, наоборот, поставить сюда отрицательное число. В этом случае придется расплачиваться за любое убийство NPC, даже за неумышленное.

ENEMY_SLOWMOTIONBONUS — энергия для **bullet time**, которую вы получаете за уничтожение слабого врага.

HARDENEMY_SLOWMOTIONBONUS — энергия для **bullet time**, которая выдается за убийство сильного врага (в том числе босса).

Подведем итог. Описанных в статье преобразований достаточно, чтобы сделать профессиональный мод с измененным геймплеем, повышенным (или пониженным) уровнем сложности игры, подправленными скриптовыми вставками между миссиями, а также с "прирученной" камерой, которая выполняет ваши режиссерские задумки. Вы можете даже сделать снайперскую модификацию, в которой главному герою, чтобы успешно пройти уровень, придется проявлять чудеса тактического мышления: как подобраться к умному и меткому противнику, как осторожно снять его из-за угла и не попасть при этом в прицел снайпера на крыше соседнего здания.

Но это еще не все. В **следующем номере "Игромании"** мы научимся, как полностью (!) изменить характеристики оружия, как переделать его внешний вид, как добавить в игру новые уровни и как изменить порядок уже имеющихся миссий. А также — внимание! — мы разберемся, как пройти игру за любого персонажа из мира Max Payne 2. Как вам идея — сыграть за Джима Бравуру или Вина Гогнитти? Заманчиво? В следующей статье мы добьемся этого.

МАКСИМУМ СОЗДАНИЕ УРОВНЕЙ ДЛЯ MAX PAYNE 2 ЧАСТЬ II ОТ МАХИМУМА

ВЛАДИМИР БОЛВИН АКА BALLWIN

E-MAIL РУБРИКИ: GAMEDEV@IGROMANIA.RU

В прошлый раз мы остановились на том, что создали карту уровня — его основу. Основа уровня — это одинокая комната, из которой нет выходов. Четыре стены, пол и потолок. Сегодня нам предстоит научиться, как делать смежные помещения, и главное — как делать переходы между ними. Ведь смоделируем вы для миссии хоть сотню отдельных комнат — если нельзя будет между ними перемещаться, то уровень будет неиграбельным. Также мы научимся размещать на карте игрока, а в завершение рассмотрим тонкости экспорта и сохранения уровня.

ПОРТАЛ

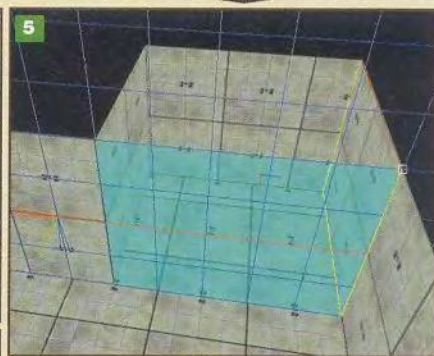
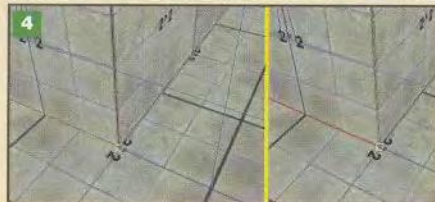
Любой уровень в Max Payne 2 должен иметь хотя бы один переход (portal) и место старта игрока.

Переход отделяет одну часть помещения от другой; он нужен для оптимизации уровня. Для установки портала выбираете подходящий выступающий участок помещения. Так, чтобы его было удобно отделять от остальной части комнаты. Включаете режим **F4**. Выделяете щелчком левой кнопки мыши (**ЛКМ**) стенку, в плоскости которой предполагается поставить переход.

Теперь вам нужно развернуть сетку в этой плоскости. Для этого нажимаете **Shift+A** (рис. 1).

Это необходимо сделать, поскольку переход создается точно так же, как стены, — по узлам разметочной сетки.

Переходите в режим **F7** (нажать эту клавишу на клавиатуре). Процесс создания несложный, но требует правильного подхода. Располагаете камеру прямо напротив будущего перехода внутри основного помещения. Наводите курсор (в режиме **F7**) на стену отделяемой части комнаты (пока она расположена к вам под углом). Вокруг этой стены появится рамка выделения желтого цвета. Обратите внимание, что одно из ребер рамки — красное. Подведите курсор к нижнему углу точки пересечения разметочной сетки и стены.



▲ Рис. 3. Маркер установлен в заданный угол. Перекрестие курсора находится на выделяемой стене. Красное ребро выделяющей рамки выходит из маркера и направлено "от нас". Это правильно.

▲ Рис. 4. Неправильная установка. Зафиксировать точку не удастся — вы получите сигнал ошибки.

▲ Рис. 5. Переход успешно установлен.

Как только маркер будет передвинут в нужное место, нижнее ребро выделяющей рамки станет красным. Это обязательное условие нормального завершения операции. Руководствуйтесь простым правилом: ребро красного цвета всегда должно выходить из маркера перехода и принадлежать одной из стен отделяемой комнаты. Как только это условие достигнуто, фиксируете точку нажатием **ЛКМ** (рис. 2, 3, 4).

Точно таким же образом устанавливаете еще три точки в углах пересечения разметочной сетки и отделяемого переходом помещения. Когда последняя точка будет установлена — нажимаете правую кнопку мыши (**ПКМ**). На экран выскочит диалоговое окошко. В нем предлагается установить расстояние между вершинами, которые автоматически объединятся в одну. Эта операция важна для создания переходов сложной формы — когда переход содержит множество точек. Для нашего случая это не актуально. Жмите **ОК**. Проем отделяемой комнаты заполняется полупрозрачной голубоватой субстанцией (рис. 5). Таким материалом переход отмечается только в редакторе. В игре субстанция будет невидимой.

Если вы сейчас откроете окно **Hierarchy** (меню **View/Hierarchy View**), то обнаружите там два новых объекта. По умолчанию основная комната обозначена как **Mesh_01**, отделенная переходом **Mesh_02**. Каждый новый переход выделяет часть первоначального уровня в самостоятельный объект.

После окончания работы над переходом возвращаете разметочную сетку в первоначальное горизонтальное состояние — нажимаете клавишу **A**.

МЕСТО СТАРТА

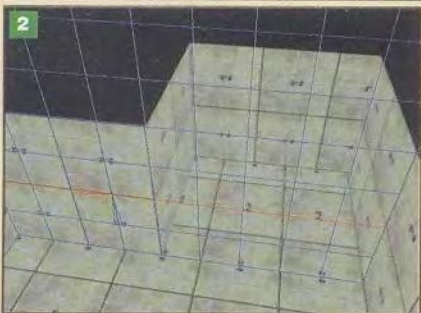
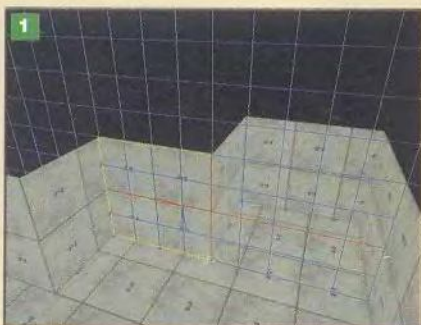
Определяем место, где будет появляться игрок в начале игры. Пусть это будет, например, только что отделенная переходом часть уровня. Переходите в режим работы **F4**. Выравниваете сетку с полом комнаты. Для этого щелкаете **ЛКМ** в любой точке пола и нажимаете **Shift+A** (появятся стрелки координатных осей). Переходите в режим **F3**. Выбираете подходящее место для старта и ставите точку (нажав **ЛКМ**). Щелкаете по клавише **N**. Появится окно выбора типа объекта (рис. 6).

Раскрываете список и выбираете **Jumppoint**. Как только вы нажмете **ОК**, вместо точки на экране возникнет алый шар (рис. 7). Это и будет местом старта игрока.

Не изменяя положения камеры в пространстве, обращаете взор на окно **Hierarchy**. Если его нет на экране — включите его показ в меню **View**. Двойной щелчок по объекту **Player** выведет на экран окно со свойствами. В поле **Name** вводите подходящее название для стартовой комнаты — например, **PlayerStart**. Слово набирается латиницей и без пробелов. В этом же окне, в поле **Sound Environment**, можно выбрать звуковую схему для этого помещения. Завершаете установку параметров последовательным нажатием кнопок **Apply** и **ОК**.

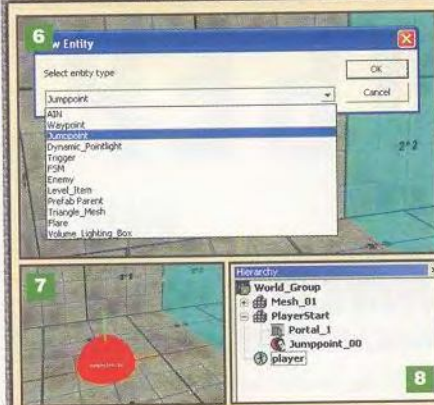
Стартовая комната в окне **Hierarchy** переименована в **PlayerStart** и содержит точку старта — **Jumppoint_00** (рис. 8).

Названия отдельных комнат очень важны! Эта информация используется для загрузки уровня в игру. Если вы меня не послушали и изменяли положение камеры, то переименование может временно стать невозможным. Если так случилось, опять переходите в режим камеры (нажмите **пробел**). Помещаете точку обзора внутри того помещения, которое хотите переименовать. Попробуйте открыть свойства через объект **Player**. Бывает, что с первого раза не по-



▲ Рис. 1. Разметочная сетка развернута в плоскости стены. Переход будет невидимым продолжением стены.

▲ Рис. 2. Собираемся отделить переходом выступающую часть помещения.



▲ Рис. 6. Окно выбора типа объекта.
▲ Рис. 7. Этот алый мячик — точка старта.
▲ Рис. 8. Структура уровня в окне Hierarchy.

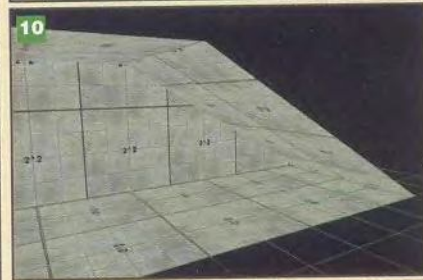
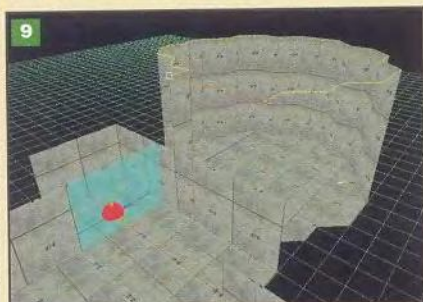
лучается. Тогда изменяете режим (например, на F4) и выделяете в комнате какой-то объект (например, стену). Повторяете операцию переименования. На этот раз все должно получиться.

УСЛОЖНЕНИЕ УРОВНЯ

Добавить к первой комнате другие несложно. Переходите в режим F3. Следующее помещение должно начинаться от одной из уже построенных стен. Делаете все так, как было описано выше. Вытаскиваете по точкам план и превращаете его в 3D-каркас. Совсем не обязательно придерживаться квадратных форм и добиваться одинаковой высоты с первой комнатой (рис. 9).

Когда новое помещение готово, включаете режим F5. Выделяете одну из комнат щелчком ЛКМ (она подсветится зеленым цветом). Нажимаете клавишу U. «Прицельный» курсор станет простым белым крестиком. Щелкните им по присоединяемой комнате. Произойдет объединение помещений. В том месте, где их стенки соприкоснулись, появится проход. Мы выполнили операцию объединения (U — от английского Union). Нажав S (Subtract), точно так же можно выполнить вычитание. Таким образом вы выстраиваете цепочки помещений, переходящих одно в другое.

Довольно просто получить разнообразные наклонные поверхности. Для этого переходите в режим F4. Выделяете стену и нажимаете клавишу стрелка вправо/стрелка влево. Выделенная стена послушно наклоняется вслед за нажатием клавиш (рис. 10).



▲ Рис. 9. У пристройки могут быть совсем другие формы.
▲ Рис. 10. Наклонная поверхность.

Используя эти методы, можно значительно усложнить первоначальный уровень.

СОХРАНЕНИЕ УРОВНЯ

Пункт меню File/Save позволяет сохранять незаконченный уровень. К нему несложно будет вернуться и продолжить работу.

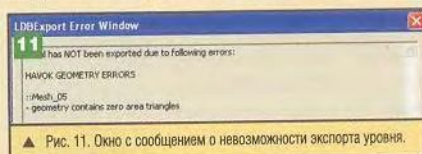
Для загрузки уровня в игру вам необходимо сохранить его в другом формате. В этом случае выбираете пункт меню File/Export. Учтите, что обратно в редактор экспортируемый формат файлов не загружается. Будьте внимательны и всегда перед этим сохраняйте уровень через File/Save. Экспортировать нужно в папку ...Max Payne 2\MaxPayne2Dev\Game\data\database\levels\work. Процедура не всегда заканчивается успешно. Иногда появляются сообщения об ошибках в геометрии уровня (рис. 11).

Для устранения ошибки возвращается в редактор, переходите в режим F5, по очереди выбираете все отдельные помещения и нажимаете клавишу F. Появится окно с предложением объединить вершины. Такое окно вы уже видели при работе с переходом. Каждый раз нажимаете OK. Когда закончите обработку последнего помещения уровня, попробуйте опять экспортировать уровень. На этот раз все должно пройти успешно.

ЗАПУСК УРОВНЯ

Опробовать построенный уровень в действии сразу и без проблем смогут только счастливые обладатели «специальной версии» Max Payne 2. Тем, у кого ее нет, придется потрудиться. Дальнейшее описание предназначено тем, кто не имеет специальной версии.

После успешного экспорта уровня отправляйтесь в папку ...Max Payne 2\MaxPayne2Dev\Game\data\database\levels\work. Там находите уровень-пример от разработчиков игры — ExampleLevel.ldb. Там же должен находиться и созданный вами уровень. Если вы сохранили уро-



▲ Рис. 11. Окно с сообщением о невозможности экспорта уровня.

вень в другой директории, просто скопируйте его в эту папку. Переходите в каталог ...Max Payne 2\MaxPayne2Dev\Game\data\database\levels. В нем находите файл levels.txt, открываете его в текстовом редакторе и изучаете информацию о загрузке уровней.

Обратите внимание, после служебного заголовка идет строка:

// EXAMPLE LEVEL ADDED BY MAX PAYNE
2 TOOLS INSTALLER

Этим комментарием разработчики озаглавили блок, который описывает уровень-пример. Чтобы вы не заблудились в надписях, в конце блока помещен комментарий:

// Game levels all in the beginning

Вся необходимая служебная информация об уровне находится внутри блока. С ней и будем работать.

Если комментарии в файле levels.txt не обнаружены, значит, вы занимались распаковкой ресурсов игры после установки инструментов. При этом «инструментальный» файл levels.txt был заменен на одноименный из игры. Никаких комментариев и упоминаний об уровне-примере ExampleLevel.ldb там нет! Чтобы исправить ситуацию, просто переустановите инструменты. Файл levels.txt будет переписан, и все встанет на свои места.

Каждый блок в levels.txt начинается с названия уровня, которое заключено в квадратные скобки (например, [ExampleLevel]). Сам блок открывается и заканчивается фигурной скобкой. Внутри блок разбит на отдельные группы,

названия которых тоже даются в квадратных скобках (например, [Properties]). Обратите внимание: после уровня-примера идут все остальные уровни Max Payne 2. Ваша задача — правильно подправить информацию в файле levels.txt. Для этого вы изменяете текст файла в блоке [ExampleLevel]. Ниже я привожу необходимые изменения. Курсивом выделен текст моих комментариев (их не надо копировать).

В группе [Properties]:

LevelName = "Example Level"; // между кавычек ставите название своего уровня;

Level = ExampleLevel.ldb; // ставите название файла своего уровня;

PlayerStartingPlace =
"::StartRoom::Jumppoint_00"; // это один из самых важных пунктов, поэтому читайте развернутый комментарий ниже.

В параметре PlayerStartingPlace хранится информация о месте старта игрока. Сюда нужно вставить сведения из созданного вами уровня. Чтобы получить эту информацию, запускаете MaxEd2, загружаете уровень и открываете окно Hierarchy. В нем смотрите название стартовой комнаты и обозначение места старта. Если ваша комната называется, например, PlayerStart и точка старта обозначена как Jumppoint_00 (устанавливается редактором по умолчанию для первого объекта такого типа), то вам нужно изменить параметр так:

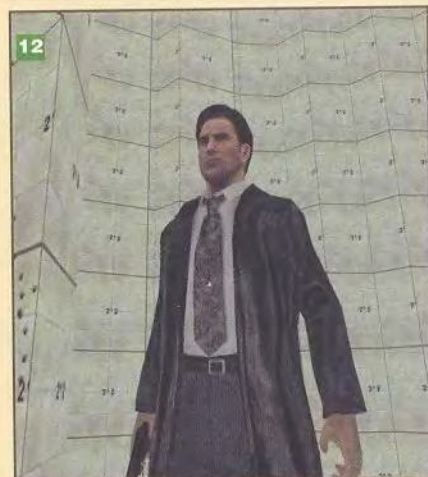
PlayerStartingPlace =
"::PlayerStart::Jumppoint_00";

Если названия изменялись, то между знаками :: должны находиться данные из вашего уровня. Общий формат строки параметра:

"::Название_комнаты_старта::Название_точки_старта";

Ни в коем случае не изменяйте название блока [ExampleLevel]! Иначе движок игры не найдет уровень.

Когда требуемые изменения внесены, запускайте Max Payne 2 из папки ...Max Payne 2\MaxPayne2Dev\Game.



▲ Рис. 12. Вид на уровень из игры.

Верхнюю строчку стартового меню теперь занимает пункт Start Example Level. Выбирайте его — и можно играть!

На этом первое знакомство с редактором к Max Payne 2 закончено. У вас достаточно знаний, чтобы самостоятельно построить простенький уровень-коробку, но недостаточно, чтобы делать полноценные одиночные миссии. В следующий раз мы поговорим о более сложных вещах: научимся «оживлять» уровень, добавляя на него врагов, писать триггеры...

ИГРОМОДЕЛЬЕР

СОЗДАНИЕ МОДЕЛИ

ЧАСТЬ I

ПАВЕЛ СЕВЕЦ

ДЛЯ UNREAL TOURNAMENT 2003

Создать модель для 3D-шутера значительно проще, чем многим кажется. В предыдущем номере "Маний" мы наглядно вам это продемонстрировали: научили создавать компьютерного персонажа с помощью технологии NURMS. Сегодня же мы займемся немного более сложным, но и более эффективным низкополигональным моделированием.

Шаг за шагом, тщательно разбирая все тонкости настройки 3D Max, мы сделаем совершенно независимую игровую модель для UT2003 с оригинальными текстурами. Это будет не переделка модели, созданной кем-то еще, а уникальная работа! Детально изучив материал (в цикле предполагается три статьи), вы сможете самостоятельно, без чьей-либо помощи конструировать модели на весьма высоком уровне. Вместе мы пройдем по непростому, но очень увлекательному пути 3D-моделирования: от простенькой заготовки-блока к сложной многополигональной модели игрового персонажа. Цикл интересен продвинутым моделлерам — они найдут описания нескольких нестандартных методик работы с заготовками для трехмерных моделей, — а для начинающих он, не побоимся этого слова, бесценен. По сути, мы предлагаем вам кратчайшую дорогу по освоению игрового моделлинга. Можно читать толстые учебники по "Максу", а можно внимательно изучить наш цикл статей и отработать все описанное в 3D Max. Приложив во втором случае в несколько раз меньше усилий (да и рассказывать мы будем увлекательно, а не нудным языком инструкций), знать в итоге вы будете столько же.

Все упоминающиеся в статье файлы (*scn*.max* и *Model.jpg*) можно взять с нашего CD или DVD.

ПРОСТРАНСТВО ДЛЯ МОДЕЛЛИНГА

Для реализации задумки нам потребуется для начала 3DS Max версии 5 или выше, а также достаточно современный компьютер, так как нам нужно будет запускать параллельно с "Максом" еще пару не менее "тяжелых" приложений. К тому же неплохо проверить наличие, во-первых, хотя бы элементарных навыков работы с 3D Max (если вы регулярно читаете статьи "Иггострой", то проблем возникнуть не должно), во-вторых, знания английского для ускорения знакомства с неизвестными инструментами и понятиями (если вы постоянно читаете "Мастерскую", то все понятия вам уже знакомы), в-третьих, головы на плечах (полностью на вашей совести).

Для начала работы вы должны раздобыть изображение персонажа (концепт-арт в боковой, задней и передней проекциях), которого собираетесь моделировать. Нарисуйте сами,

попросите друзей или, наконец, поройтесь в интернете. Для данной статьи концепт нарисован мною лично, и искать ничего не придется.

Сначала обустроим рабочее место для моделлинга. Файл со сценой *scn1.max* содержит скелет наемника (*MercMaleA* aka *Male Mercenary*), который мы будем использовать в качестве эталона габаритных параметров. К тому же для анимации модели мы возьмем именно этот скелет (рис. 1).

Выбираем в панели **Create** стандартных примитивов (**Standard Primitives**) инструмент **Box**. Разворачиваем свиток **Keyboard Entry** и заполняем поля так: **Height** — 235.0, **Width** — 200.0, **Length** — 64.0 (также можно создавать Box вручную, с помощью мышки). Жмем на кнопку **Create**, тем самым создаем Box, который целиком покрывает скелет. Таким образом мы задали габариты будущей модели, к тому же этот параллелепипед мы используем в качестве рабочего пространства. Спрячем скелет (**Hide Selection**), так как понадобится он нам еще не скоро. Сверьтесь с файлом *scn2.max*. Переделываем Box в рабочее пространство для моделлинга. Выделяем его и применяем к нему модификатор **EditMesh** из панели **Modify**.

Сделаю небольшое отступление, дабы рассказать о нормалях. Каждый треугольник, из которых состоит модель, имеет нормаль — трехмерный вектор, отвечающий за освещение треугольника. Полигоны, которые состоят из треугольников, могут иметь несколько нормалей. На картинках видно, как изменение ориентации нормалей прямоугольника влияет на его освещенность. У нормалей есть одно свойство: если они ориентированы от камеры, то полигон невидим. В нашем случае это свойство может быть полезно.

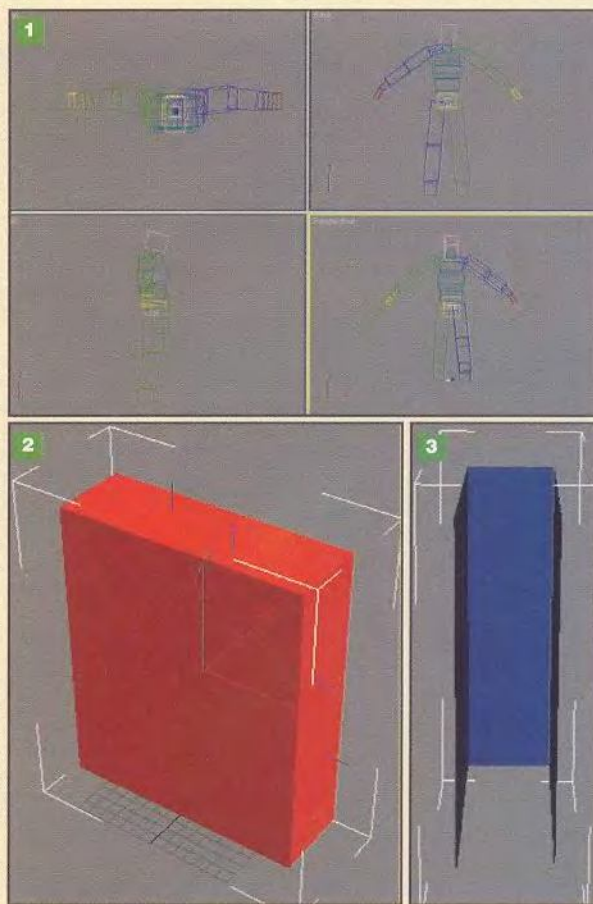
Щелкаем на кнопку **Polygon** — так мы переходим к редактированию Box на уровне полигонов. Заодно ставим галочки напротив пунктов **Ignore Backfacing** и **Show Normals**.

Выделяем все полигоны (мышкой в видовом окне или нажатием **Ctrl+A**) — рис. 2.

Теперь (звучит немного безумно, но так и есть) вывернем Box наизнанку, иными словами, ориентируем нормали внутрь куба. Щелкаем кнопку **Flip** в свитке **Surface Properties**. Становится видна внутренность Box. Это и требуется! Выделяем верхнюю и нижнюю стороны и нажимаем на клавиатуре кнопку **Delete**. Занятые стороны нам больше не понадобятся. Зато понадобится оставшаяся конструкция (рис. 3). На нее можно посмотреть в файле *scn2.max*.

Теперь мы "наклеим" на полученную конструкцию различные проекции персонажа. Открываем редактор материалов (клавиша **M**) и в свитке **Maps** жмем кнопку напротив пункта **Diffuse Color**. Затем в появившемся списке выбираем пункт **Bitmap**. Находим графический файл с проекциями персонажа *Model.jpg* (рис. 4).

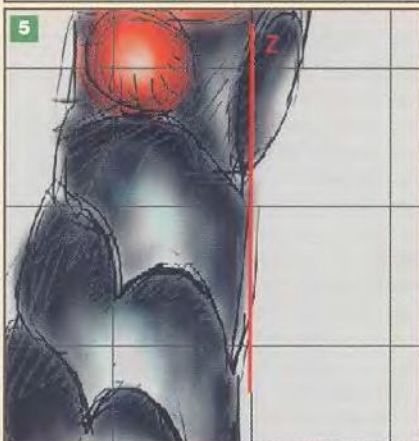
Мы попадаем в дочерний материал. Возвращаемся на уровень вверх и кликаем **Show Map in Viewport** (Отображение материала в видо-



▲ Рис. 1. Стандартный скелет MercMaleA — основа модели.

▲ Рис. 2. Полигоны окрасились в красный цвет, и нормали стали видны.

▲ Рис. 3. "Останки" Box.



▲ Рис. 4. Концепт-арт персонажа.
▲ Рис. 5. Смещение оси Z и основания коленника.

вом окне). Осталось наложить картинку на полигоны. Для этого в модификаторе **EditMesh** снова переходим на уровень редактирования полигонов и выделяем больший из трех имеющихся полигонов. В свитке **Edit Geometry** кликаем **Detach**, чтобы "отрезать" этот полигон от общей конструкции. В открывшемся окне называем отделяемый полигон (прямоугольник) **Front**; при этом никаких галочек ставить не нужно. Таким образом, отрезанный полигон стал новым объектом. Действуя аналогично, отрезаем меньшие полигоны. Назовем их **Left** и **Right**. Оставшийся полигон назовем **Back** (поскольку, кроме него, ничего от конструкции не осталось, надо просто переименовать сам **Box**).

В результате на сцене должны быть видны четыре прямоугольника: **Front**, **Back**, **Left** и **Right**. Выделяем **Front** и применяем к нему модификатор **UVW Map** из панели **Modify**. Этот модификатор позволяет наложить материал на плоскость **Front**. Как станет видно позднее, на самом деле мы сгенерировали для полигона текстурные координаты. Чтобы координаты были правильными, надо повернуть плоскость проецирования. Для этого отмечаем в группе параметров **Alignment** пункт **Y** и кликаем **Fit**. Проекционная плоскость точно совпадает с прямоугольником **Front**. Аналогично поступаем с **Left**, **Right** и **Back**.

Текстурные координаты на все плоскости наложены — нужно наложить материал. Открываем окно редактора материалов и применяем созданный ранее материал к плоскостям (нажимаем кнопку **Assign Material to Selection**). Закрываем окно редактора материалов. Как-то кривовато выглядят текстуры. Исправим эту недоработку. Выделяем плоскость **Back**. В модификаторе **UVW Map** выбираем уровень редактирования проекционной плоскости — **Gizmo**. Переместите **Gizmo** так, чтобы половинка плоскости **Back** проходила через координатную ось **Z**. Небольшой перекос устраним поворотом **Gizmo** на несколько градусов по часовой стрелке.

Аналогично поступаем с плоскостью **Front**. Для **Left** и **Right** одними перемещениями **Gizmo**, увы, не обойтись. Сначала кликаем **View Align**, потом **Fit**. Так мы повернем боковую проекцию персонажа в вертикальное положение. А теперь устроим сжатие по горизонтали путем корректировки значения поля **Width**. Перемещаем **Gizmo** так, чтобы ось **Z** проходила через основание коленника (рис. 5).

Перемещаем у каждой плоскости **Gizmo** так, чтобы обувь персонажа максимально точно касалась плоскости **XY**.

Пространство для моделинга готово. Получившуюся сцену можно посмотреть в файле **scn4.max**.

ОБЗОР ИНСТРУМЕНТОВ



▲ Рис. 6. Интерфейс модификатора **Edit Mesh**.

Перед тем как приступить к собственно моделированию, давайте посмотрим, какие инструменты имеются в нашем распоряжении. Основным является модификатор **Edit Mesh**. Хочу отметить несколько опций, общих для всех уровней редактирования.

Ignore Backfacing — отсекает (на жаргоне говорят — "игнорирует") выделение элементов, нормали которых не ориентированы в сторону камеры. Попробуйте поэкспериментировать. В нашем случае включение данной опции означает, что если мы выделим лицо персонажа, то затылок останется невыделенным!

В свитке **Edit Geometry** нам понадобятся инструменты: **Collapse** (коллапсирование — преобразование выделения в вершину), **Make Planar** (сделать выделение плоским), **Bevel/Chamfer** (сделать закругление элемента), **Extrude** (экструдирование выделения — выдавливание в направлении норма-

НАСТРОЙКИ 3DS MAX

Перед началом работы надо проверить, правильно ли настроен **3D Max**.

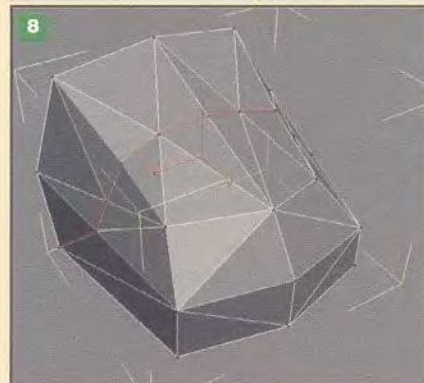
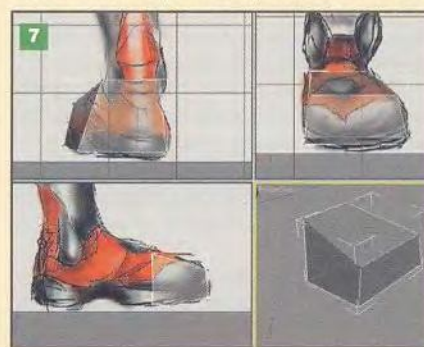
Идем в **Customize/Preferences/Viewports/Configure Driver** и устанавливаем **Background Texture Size/Download Texture Size** на максимум, отмечаем опции **Match Bitmap as Close as Possible**. Проверяем в настройках видowego окна **Perspective/Configure**, включена ли во вкладке **Rendering Method** опция **Shade Selected Faces**. Она должна быть включена (в "Максе" версии 5.1 включена по умолчанию, а вот в 5.0 — нет).

МОДЕЛИРОВАНИЕ

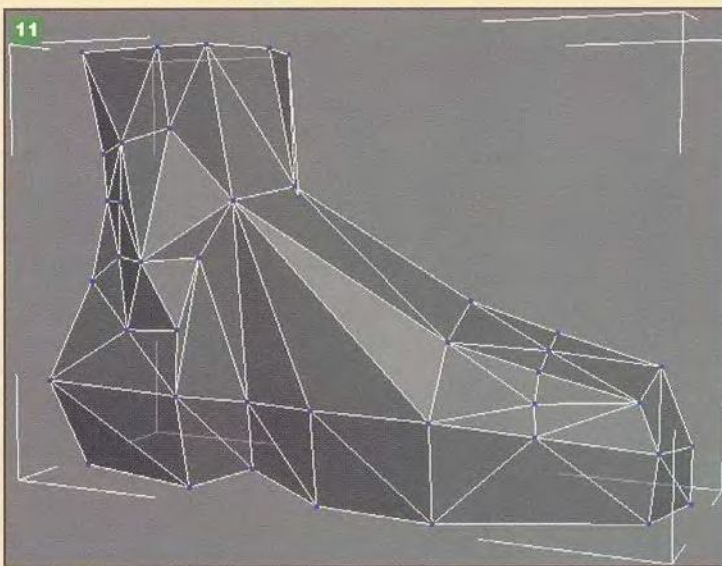
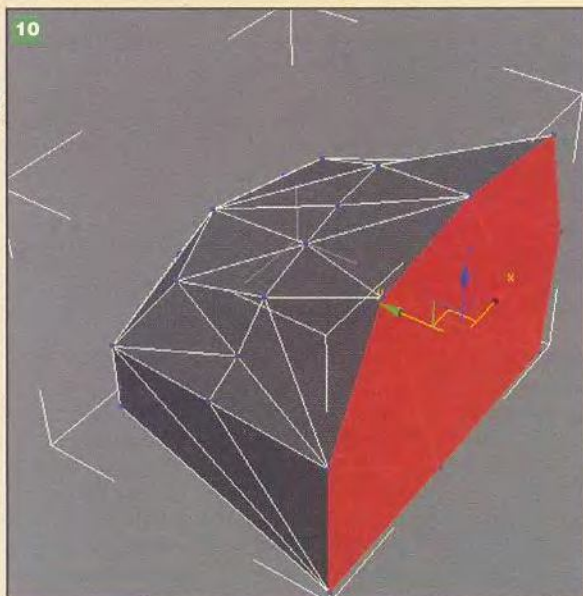
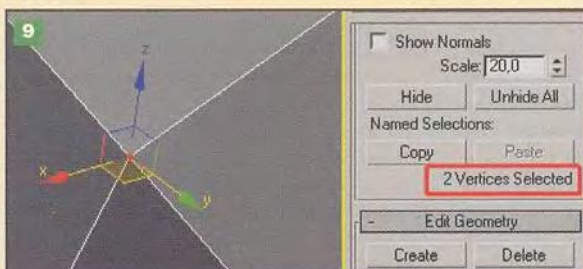
СТУПНЯ

Создаем **Box** в области ступни. Щелкаем на нем правой кнопкой мыши и в контекстном меню выбираем пункт **Properties**. В открывшемся окне **Object Properties** в группе **Display Properties** ставим галочку напротив **See-Through** (полупрозрачность) и желательно напротив **Vertex Ticks** (принудительное отображение вершин). Так мы сделаем **Box** полупрозрачным, а значит, сквозь него будет виден концепт-арт персонажа. Переименуем **Box01** во что-нибудь более подходящее, например **Erazer**. Такое имя я придумал для персонажа.

В том же контекстном меню выбираем пункт **Convert To/Convert To Editable Mesh**. Так мы перешли от конкретного примитива **Box** к се-



▲ Рис. 7. Подготовка ноги.
▲ Рис. 8. Еще один разрез.



▲ Рис. 9. Обнаружены совпадающие вершины.
▲ Рис. 10. Полигон, из которого "выращивается" нога.
▲ Рис. 11. Финальный вид стопы.

точному каркасу **Editable Mesh**, который далее я буду называть просто сеткой. Суть дальнейших действий такова: мы будем сантиметр за сантиметром выращивать тело персонажа (точнее, только половину тела, вторую получим путем "отзеркаливания").

В свойствах видовых окон отметим галочкой строку **Edged Faces** — отображение ребер на сетке. На уровне вершин (путем их перемещения) подгоним сетку под картинку (рис. 7).

Переходим на уровень полигонов и проводим несколько разрезов инструментом **Cut** (см. врезку): последовательно щелкаем по ребрам. Два клика — один разрез. Проводим разрезы сверху и по бокам заготовки, кое-где перемещаем и склеиваем вершины (см. **scn5.max**).

Когда мы подгоняем форму сетки по рисунку, главное — четко представлять себе, что должно получиться в итоге и как оно должно выглядеть! Проведем еще один разрез (рис. 8), при необходимости манипулируя вершинами и поворачивая ребра инструментом **Turn**.

Для удобства обозрения всех ребер можно сделать невидимые ребра видимыми. Для это-

го выделяем в режиме **Edges** все ребра и кликаем по кнопке **Visible** из свитка **Surface Properties**. Я также отключил сглаживание между треугольниками — оно не должно пока сбивать нас с толку.

При разрезании иногда возникает и другая проблема — совпадающие вершины. Их нужно склеивать (**Collapse**) — рис. 9. Результат смотрите в файле **scn6.max**.

Склеиваем указанные в **scn7.max** вершины для уменьшения числа полигонов. Это делается для того, чтобы максимально "облегчить" (по числу вершин) полигон, который мы далее будем экструдировать (рис. 10).

После этого выделяем полигон и экструдируем до подъема ступни. Для экструдирования выделения нужно сделать следующее. Возле кнопки **Extrude** есть поле ввода с двумя стрелочками вверх и вниз. Наводим курсор на эти стрелочки и зажимаем левую кнопку мыши. Удерживая кнопку мыши нажатой, двигаем мышкой вверх/вниз — значения поля будут увеличиваться/уменьшаться. Таким образом, мы на глаз можем определить, насколько следует экструдировать полигон. Кстати, кнопкой **Extrude** мы вообще не воспользовались — почему, читайте на отдельном текстовом блоке "Вредный экструдинг".

Подгоняем позиции вершин по рисунку, не забывая руководствоваться здравым смыслом. В итоге должно получиться как в файле **scn8.max**.

Теперь двумя экструдингами образуем подъем подошвы, а третьим завершим задник ноги (см. **scn9.max**). Из верхнего полигона создаем область голеностопного сустава и после нескольких серий манипуляций приводим ногу к виду (рис. 11), как в файле **scn10.max**.

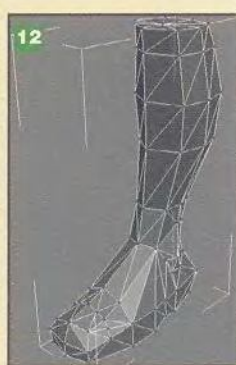
ГОЛЕНЬ

Защитные пластины голени полигональными делать не будем. На стадии текстурирования мы их просто нарисуем. Поэтому воспринимаем голень "однородной" и продолжаем экструдировать 4 раза полигон до нижней части наколенни-

ка. Далее я не буду напоминать о необходимости коррекции вершин. Просто постоянно помните об этом.

Если вам кажется, что какая-то часть модели, сделанная ранее, несколько кривовата, смело корректируйте (при этом не забывайте делать резервные копии).

После корректировки сетки (рис. 12) получаем сцену типа той, что хранится в файле **scn11.max**.



▲ Рис. 12. Готовая нижняя часть ноги.

КОЛЕНО И ТОРС

Смоделируем колено. Поскольку суставы — очень важные части сетки при анимировании, старайтесь повышать здесь сегментацию, но в разумных пределах. Огромное количество вершин сочленения очень трудно будет привязывать к скелету, поэтому не переусердствуйте.

С учетом вышесказанного делаем колено 4-кратной экструзией полигона. Этого должно быть достаточно для плавного сгиба. На каждом шаге экструзии удобно изменять форму сечения с помощью инструмента **Bevel** или просто через функцию **Select and Uniform Scale**, и уже после всех шагов экструзии подправлять сетку.

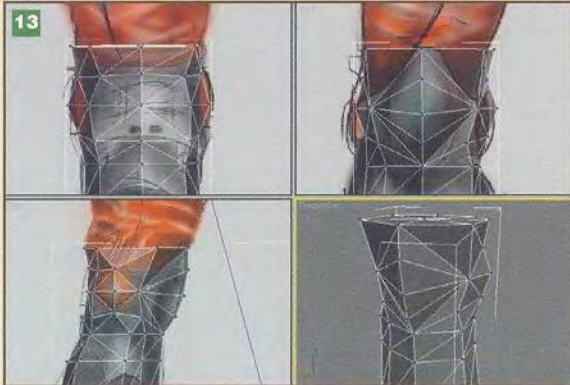
Добавляем разрез по бокам колена и склеиваем выделенные вершины — так мы создадим выпуклости фиксатора наколенника. После того как мы покроем ребра и склеим расположенные рядом вершины, у нас должно выйти что-то вроде сцены в файле **scn12.max** — рис. 13.

Теперь экструдим до начала килта. На мой взгляд, трех сегментов для данного участка должно быть достаточно. Заметьте, я вообще не добавил новых вершин в результат экструзии.

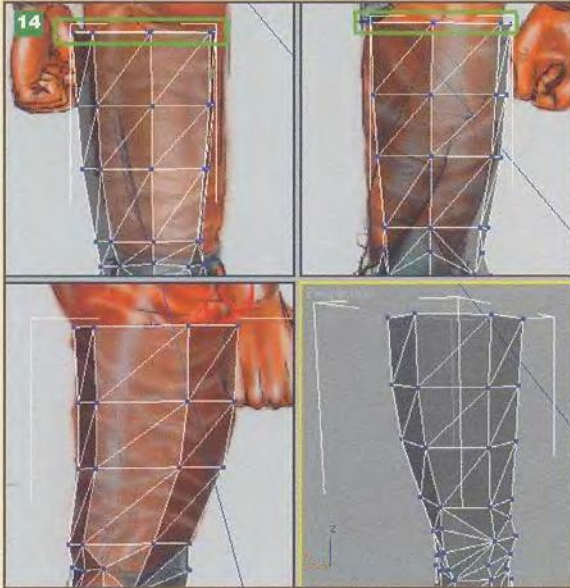
О РАЗРЕЗАНИИ И ПОВОРОТЕ РЕБЕР

"Макс" не всегда разрезает ребра правильно с точки зрения симметрии разреза, а значит, удобства дальнейшего моделирования. Загляните в файл **edges_cutting.max**, где я максимально наглядно постарался показать действия по оптимизации разреза. Не помешает также взглянуть на классический пример, когда очень важно повернуть ребро, в файле **edges_turning.max**.

13



14



▲ Рис. 13. На моделирование колена уходит довольно много времени.
▲ Рис. 14. Результат правильного моделирования ноги.

Давайте изменим положение ноги относительно рисунков. Это необходимо по двум причинам. Во-первых, при текущем положении ноги невозможно нормально смоделировать область между ног — пах (отставить шуточки в строю!). Во-вторых, если ноги расположить близко одну к другой, то их сложно анимиро-

вать: вершины одной ноги будут воздействовать на близлежащие вершины другой. С учетом очень близкого расположения ног (вплотную) сложно корректировать «кривые» вершины. На основе этих рассуждений отклоняем ногу простым перемещением вправо/влево в *Back/Front* viewport. Загляните в файл *scn13.max* и сравните с тем, что получилось у вас.

Выделенные на рис. 14 вершины считаем находящимися на своих исходных позициях и продолжаем наращивать модель. Четыре раза экструдируем до пояса. Это лучше делать в правом/левом видовом окне, потому что там удобно сразу корректировать сечение бедра. Несколькими разрезами делаем бляху пояса и добавляем полигоны килту (рис. 15). Посмотрите результат в файле *scn14.max*.

Применяя комбинацию уже известных приемов, делаем сечение у пояса максимально плоским. Правда, скорее всего, в центре сечения будут лишние вершины. Давайте упростим себе жизнь, удалив их. Хм, дырка какая-то появилась! Не беда, ведь у нас есть замечательный инструмент *Create*. Переключаемся на уровень полигонов и против часовой стрелки обходим вершины будущего полигона.

Почему против часовой стрелки, а не по? Вспомните из школьного курса физики правило правого винта. Помните, как там было: чтобы вектор индукции сердечника был направлен вверх, надо, чтобы в соленоиде ток бежал против часовой стрелки. Нам важен не ток, а сама идея. Когда вы обходите последовательность вершин по часовой стрел-

ВРЕДНЫЙ ЭКСТРУДИНГ

Почему строго запрещены одиночные клики по стрелочкам «вверх» или «вниз»? Дело в том, что при однократном нажатии «Макс» экструдирует полигон на предопределенное минимальное значение 0.1, чего просто не хватает, поэтому приходится кликать снова и снова. На каждом шаге экструзии полигона с *N* вершинами «Макс» создает *N+1* полигон ($2 \cdot N + [\text{число треугольников экструдируемого полигона}]$ штук треугольников). Вы уже, наверное, прикинули, во что выльется многократное кликанье. Как минимум это будет уже не низкополигональная модель!

ке, нормаль создаваемого полигона будет направлена именно вверх.

Итак, сечение создано с нуля, экструдируем его четыре раза до начала нагрудной брони — до торса. Производим вертикальный разрез ребер на спине для создания рельефности мышц в области поясницы. Лично я показал рельефность панциря, защищающего пресс, всего пятью треугольниками (рис. 16). В зависимости от количества треугольников результирующей модели такие виды рельефности сглаживаются применением инструмента *Chamfer* к центральным вершинам. Но я в этом необходимости не вижу: после сглаживания сетки малое количество полигонов почти незаметно, к тому же его легче текстурировать. Смотрите файл *scn15.max*.

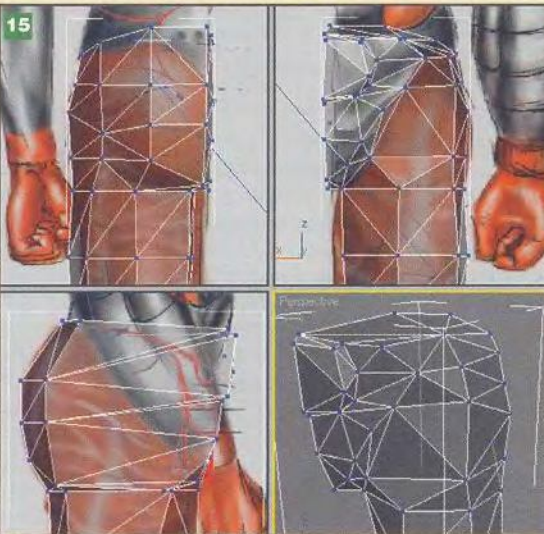
ГРУДНАЯ КЛЕТКА

Переходим к грудной клетке. Снова четыре раза экструдируем полигон до начала брони грудных мышц. Руки пока не трогаем и «доводим» сетку до состояния, как в сцене *scn16.max* (рис. 17).

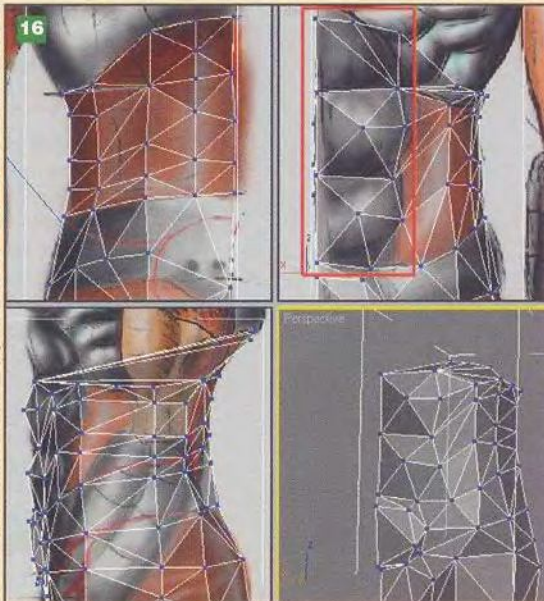
Корректируем форму панциря на лопатках и спине. Сверяйте вершины с рисунком, а кривизну формы настраивайте в соответствии со своим воображением и/или знанием анатомии. Еще четыре экструзии — и мы, сформировав грудную клетку, заканчиваем туловище. Нам надо еще доделать наплечники, но это лучше сделать после завершения модели. Туловище должно выглядеть как в сцене *scn17.max*. Я удалил полигоны с одной стороны туловища и их тех областей, куда будут крепиться рука, смоделировал шею (рис. 18).

РУКИ

Руку лучше делать от запястья (кисть присоединяется позже). Для этого создаем новый объект *Box*, который сразу же присоединяем к туловищу инструментом *Attach* на уровне редактирования *Element*. После присоединения *Box* сразу становится полупрозрачным, так как приобретает все свойства отображения



▲ Рис. 15. Область таза.
▲ Рис. 16. Часть торса персонажа.

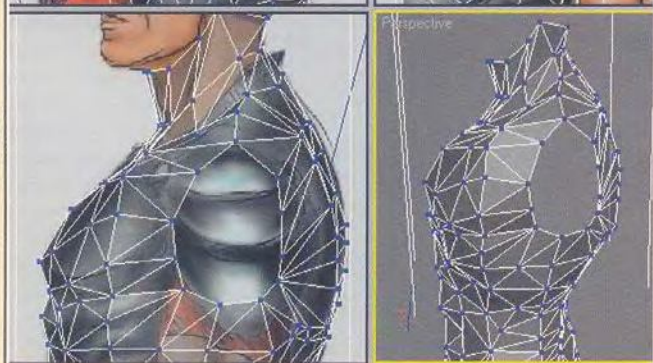
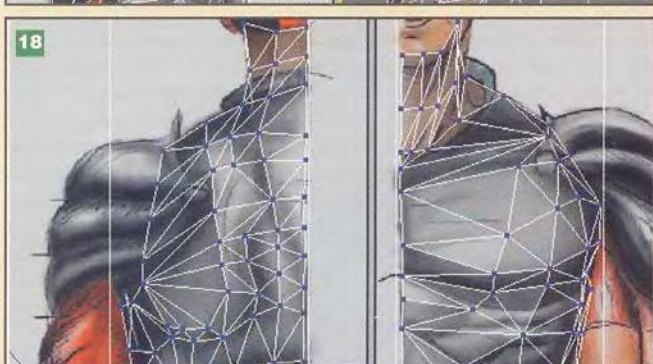
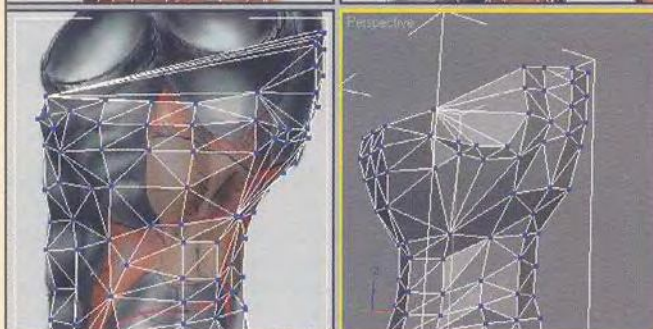
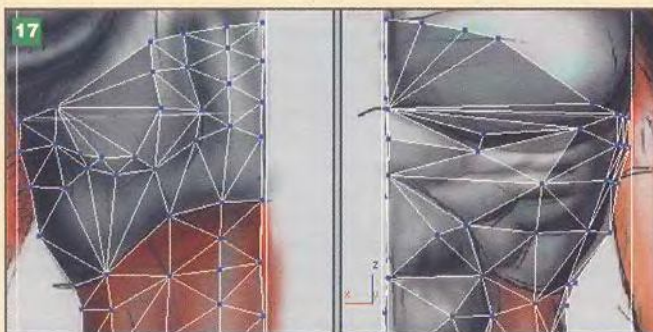


сетки *Erazer*. Элемент логично спрятать (**Hide**), чтобы он не мешал независимо моделировать руку. Попробуйте смоделировать руку самостоятельно и сравнить с моим результатом из файла **scn18.max** (рис. 19). Внимательно моделируйте локтевой сустав. Не забудьте повернуть руку на угол 45–60 градусов относительно оси тела и “пришить” к туловищу склеиванием крайних вершин.

Очередь кистей. Мы их будем делать не одну, как вы могли подумать, а две. Одна — левая, которая участвует в удерживании тяжелого оружия либо вообще свободна. Вторая — правая, которая всегда держит небольшое оружие. Поэтому левую руку надо сде-

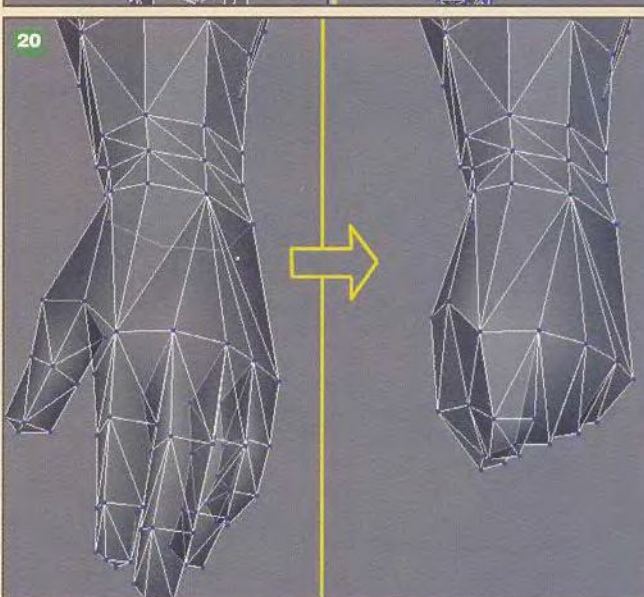
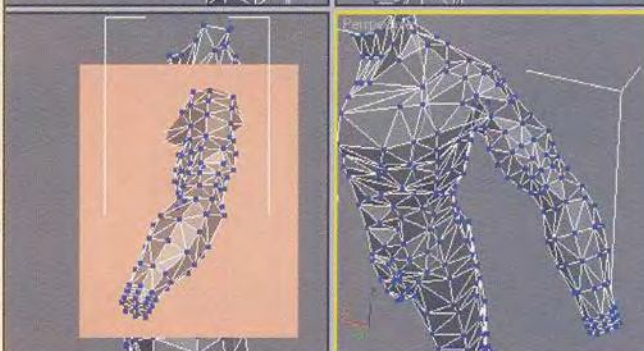
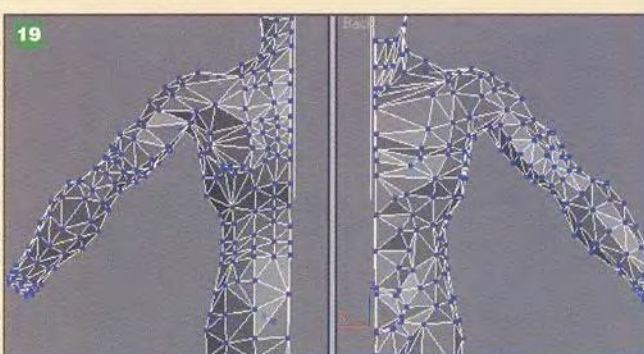
лать наполовину ослабленной, а правую — сжатой в кулак.

Моделировать ладони и кулаки всегда немного проще, чем, скажем, голову, потому что у вас всегда перед глазами ваша собственная свободная левая рука, которую можно рассматривать с разных сторон. Итак, экструдим полигон-сечение запястья



▲ Рис. 17. Половина торса полностью готова.

▲ Рис. 18. Туловище.



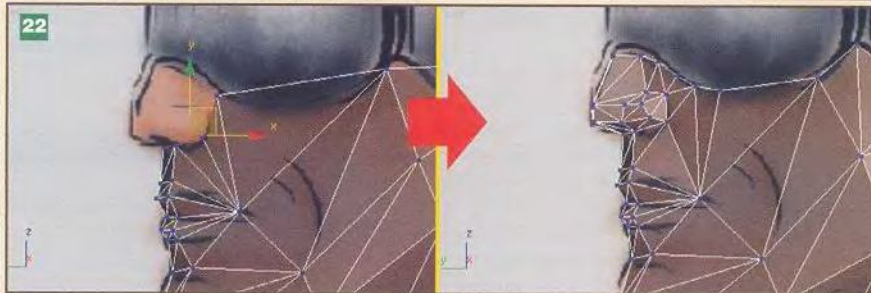
▲ Рис. 19. Рука. Плоскость позволяет видеть боковую проекцию руки.

▲ Рис. 20. Два варианта ладони.

— получаем ладонь, а экструдингом отдельных полигонов получаем пальцы. После оптимизации вершин создаем левую руку, которую присоединяем к запястью. Для сокращения процесса я просто “отрезал” ладонь у стандартной модели *MercMaleA*. Возможность так сэкономить время имеется не всегда. Например, если вы моделируете черепашку-ниндзя.

Теперь внимание! Мы выделяем на уровне треугольников только что созданную ладонь и отсоединяем (**Detach**) ее в отдельный элемент (опция **Detach To Element** в окне **Detach**) и этот элемент скрываем (**Hide**). Все выглядит так, будто никакой ладони мы не пришивали. Осталась модель правой руки, которую надо пришить к... правой руке. Но у персонажа еще нет правой руки! Звучит странно, но кулак правой руки прицепляем к левому запястью.

Смоделировав левую руку, сделать кулак довольно просто: элемент кисти (который мы спрятали) отсоединяем (**Detach**) с опцией **Detach As Clone**. Получим на сцене еще одну сетку *Object01* (имя по умолчанию). Моделируем кулак из уже готовой модели ладони (рис. 20). Это уже дело техники. У меня получилась сцена **scn19.max**.



▲ Рис. 21. Первая стадия создания головы.
▲ Рис. 22. Ребра, из которых создается нос.
▲ Рис. 23. Финальный вариант головы.

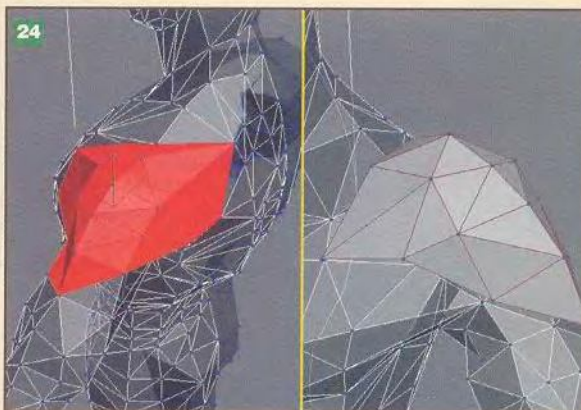
ГОЛОВА

Модель почти готова. Остались голова и наплечник. Метод моделирования головы несколько отличается от того, что мы уже применяли: экструдировать будем не полигоны, а ребра. Как и в случае с полигонами, ребро экструдируется в направлении нормали своего треугольника. Раньше я не заострял внимания на опции экструдинга **Normal**. При экструдинге граней это особенно важно учитывать: **Group** — направлением экструдинга выбирается усредненное значение нормалей выделенных ребер (что не всегда удобно), **Local** — каждое ребро экструдируется независимо от соседнего.

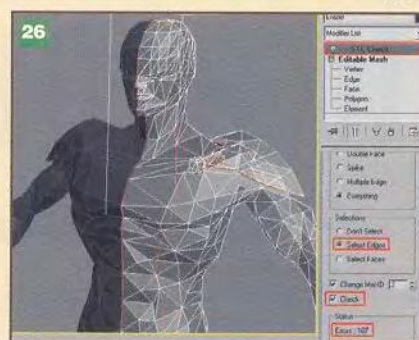
Моделирование головы начинается с локального экструдирования граней шеи до начала подбородка (рис. 21) — смотрите сцену **scn20.max**. Экструдируем те же грани 2 раза до середины подбородка (сцена **scn21.max**). Теперь будем экструдировать ребра по отдельности: два на подбородке — до начала нижней губы (рис. 21).

До сего момента мы конструировали только половинку тела. При создании лица половинки становится недостаточно: мы не знаем, достаточно ли кривизна поверхности (например, носа). Нам на помощь приходит так называемая *reference-копия*: **Tools/Mirror**. В окне указываем отражение относительно **X**, а тип отражения выбираем **Reference**. Стрелочками поля **Offset** корректируем смещение так, чтобы вторая половинка точно стыковалась с первой. *Reference-копия* сетки точно повторяет все из-

менения исходной сетки, поэтому можно наглядно оценить кривизну сетки. Чтобы *Reference-копия* не мешала при редактировании, ее полезно «заморозить» (**Freeze Selection**). Теперь конструируем губы экструзией ребер (рис. 21) — смотрите сцену **scn21.max**. Додельываем щеку (**scn22.max**). Создание носа стоит начать с ребра над губой, а потом доработать ребра вокруг ноздри (рис.



▲ Рис. 24. Из выделенного участка сетки (слева) получаем наплечник (справа).
▲ Рис. 25. Законченный вид наплечника.



▲ Рис. 26. Интерфейс модификатора STL Check.

22) — как показано в файле **scn23.max**. Заканчиваем голову конструированием шлема (рис. 23) — сцена **scn24.max**.

НАПЛЕЧНИКИ

Для моделирования наплечников отсоединяем (копированием) выделенный на рис. 24 участок в отдельную сетку и редактируем ее (сцена **scn25.max**).

Когда сам наплечник готов, присоединяем (как элементы) изготавливаемые из цилиндра крепления (сцена **scn26.max**). А потом сам наплечник — к туловищу (рис. 25).

Процесс моделирования завершен!

ПОИСК ОШИБОК

Несколько слов об отладке каркаса. Поскольку нам приходилось довольно много редактировать сетку вручную, не исключены незаметные для глаза ошибки типа совпадающих вершин, треугольников, дырок. На помощь нам приходит полезный модификатор **STL Check**. Применим его к нашему каркасу. На рис. 26 я отметил наиболее важные моменты: в группе опций **Selection** ставим флажок напротив **Select Edges**, а потом ставим галочку напротив **Check**. В группе **Status** выводится число найденных ошибок.

В нашем случае красным цветом ничего, кроме открытых ребер наплечника и шва туловища, не обозначено. Отлично, значит, пока ошибок нет. В файле **scn27.max** можно обнаружить законченную модель персонажа.

Мы сделали многое, но предстоит сделать еще больше. В следующей статье цикла мы разберемся, как придать грубому каркасу сглаженный вид без увеличения числа полигонов, а также познакомимся с понятием текстурной развертки и применим эти знания на практике. ■

ИГРОВЫЕ РЕДАКТОРЫ

АЛЕКСАНДР ТАРАКАНОВ

ДЕМИУРГИ 2

Где взять:

1. www.igray.ru/files/patch/Etherlords2_editor_103_ru.zip (для русской версии игры)
2. http://3dgamers.planetmirror.com/pub/3dgamers/games/etherlords2/Thirdparty/el2editor_103eng.exe (для английской)
3. С нашего CD/DVD

Возможности: 90%

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Редактор карт предназначен для создания и редактирования одиночных миссий.

Интерфейс утилиты стандартен. Слева располагаются инструменты для создания ландшафта и объекты, которые можно установить на карту: здания, монстры, ресурсы и т.д. Посередине находится окно редактирования. В нем объекты отображаются так же, как они будут выглядеть в игре, или же в виде аксонометрического чертежа. Справа помещена мини-карта, список установленных объектов и их свойства. Например, для лавок нужно указать набор заклинаний, которые может приобрести игрок, а для шахт — количество ресурсов. С помощью списка вы можете быстро отыскать объект на карте: достаточ-

но кликнуть по нужному названию (очень удобно при создании большой карты, где количество объектов переваливает за сотню).

Для установки объектов необходимо выбрать нужный объект из списка и перетащить его в окно редактирования. Таким же образом происходит и создание ландшафта: выбираете размер кисти, тип ландшафта и начинаете рисовать на карте.

С помощью дополнительной утилиты **Monster Editor**, которая поставляется вместе с редактором, несложно создавать уникальных героев и монстров, а также редактировать существующих. При создании нового персонажа необходимо указать графическую модель существа, настроить уровень AI, задать количество жизни, сформировать набор заклинаний и скиллов. Также можно импортировать/экспортировать созданных монстров. Внимание: колоды нужно создавать для всех трех уровней сложности: если создать только одну колоду, новый персонаж не активируется в игре.

В меню **Properties**

нужно задать имя миссии, ее описание, файлы со скриптами, а также условия победы и поражения. Для создания скриптов используется язык **Lua**. Он достаточно сложный в освоении, но возможности его воистину безграничны. Специальной утилиты для написания скриптов не предусмотрено, поэтому приходится использовать сторонние программы. Вместе с редактором устанавливается документ с описанием всех скриптовых функций. Обратите внимание, что без скриптов на карте ничего не будет происходить. Миссию невозможно будет выиграть или проиграть.

Для запуска редактора вам нужна та же его версия, что и у игры. Например, для использования редактора версии 1.02 нужно установить на "Демьюргов" патч 1.02. На нашем компакт-диск и DVD лежит несколько версий утилит, чтобы у вас не было проблем с редактированием. Выбирайте нужную вам версию, устанавливайте и приступайте к созданию карт.

ВЕРДИКТ: Простота использования в сочетании с широкими возможностями делает редактор

"Демьюргов 2" идеальным средством для создания одиночных миссий к игре. Так и хочется его за что-нибудь поругать, но при ближайшем рассмотрении оказывается не за что.

РЕЙТИНГ "МАНИИ": 5/5

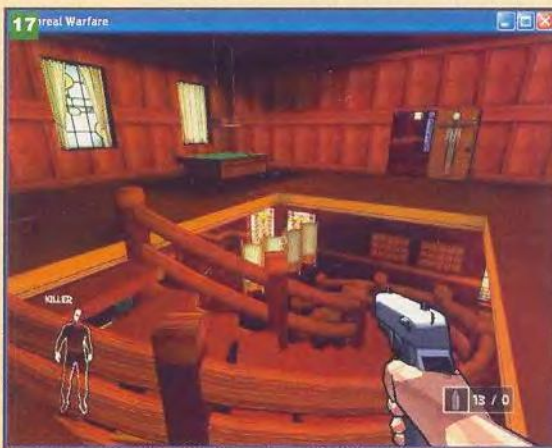
XIII

Где взять:

1. ftp://3dgamers.in-span.net/pub/3dgamers4/games/xiii/Thirdparty/mapxiii.zip
2. С нашего CD/DVD

Возможности: 100%

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Редактор

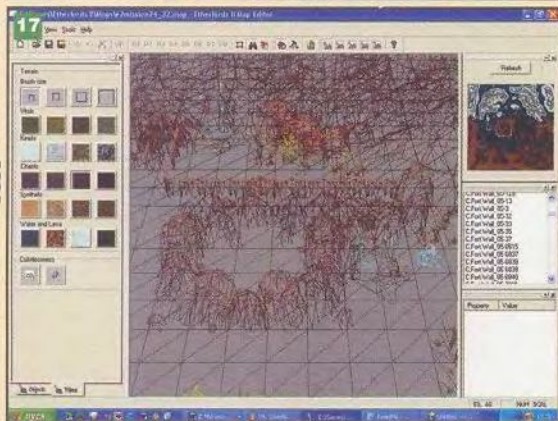


▲ Рис. 17. Созданный уровень можно протестировать, даже если у вас нет игры.

предназначен для создания одиночных миссий, мультиплеерных карт и полноценных компаний. Также можно изменять оригинальные уровни игры. Игра сделана на движке **Unreal**: редактор XIII отличается от UnrealEd лишь форматом сохраняемых карт.

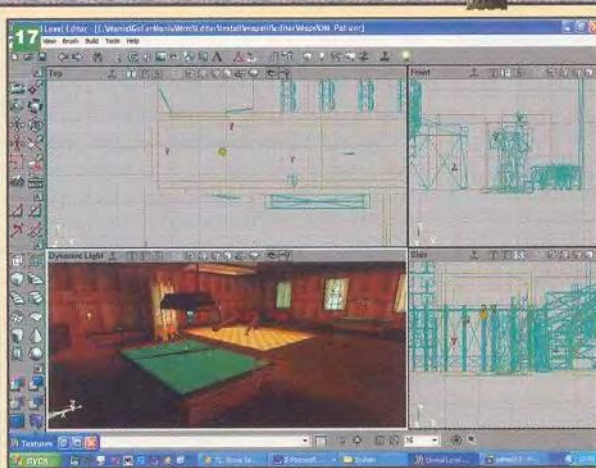
Для тех, кто не знаком с UnrealEd, проводим краткий ликбез. Интерфейс редактора прост и удобен. Большую часть экрана занимают четыре окна редактирования, в которых отображается уровень в разных проекциях. Слева от окна обзора находится панель с инструментами для изменения режимов редактирования, создания шаблонов и вырезания деталей уровня. Навверху находится группа кнопок, вызывающих дополнительные меню. Внизу — командная строка, через которую активируется часть действий и в которой ведется лог совершаемых действий. Лог пишется в отдельный файл, который можно просмотреть прямо из редактора, — совершенно незаменимая функция при создании больших уровней.

Чтобы сделать уровень, сначала нужно определить основной шаблон (по сути, нарисовать комнату-коробку), а затем с помощью других шаблонов вырезать куски уровня. С помощью шаблонов можно создавать не только архитектурные элементы уровня, но и прост-



▲ Рис. 17. Редактор карт.

▲ Рис. 18. Так выглядит карта в виде аксонометрического чертежа.



▲ Рис. 18. Редактор карт.

ранства с особыми физическими свойствами, например лаву или воду. В завершение уровня покрывается текстурами и детализированными объектами.

В редакторе встроен поиск ошибок, который быстро просканирует карту на наличие грубых недочетов.

При создании карты вы можете использовать стандартные модели или импортировать собственные, сделанные при помощи графических редакторов, таких как Maya 3D или 3D Studio Max. Помимо моделей, несложно встраивать в игру новые звуки, текстуры и другие элементы. Удобно сделана система расстановки вэйпойнтов для ботов. Также можно создавать ролики на движке игры при помощи специальной утилиты.

Созданную карту легко протестировать прямо из редактора. Самое интересное, что для этого совсем не обязательно, чтобы на винчестере была установлена игра. Достаточно запустить файл XIII.exe, который находится в корневом каталоге редактора, и выбрать нужную карту.

Радует наличие подробнейшей документации, в которой описываются каждая кнопка и меню.

ВЕРДИКТ: UnrealEd — непростой редактор; как следствие, освоить XIII тоже непросто. Но, как говорится, овчинка стоит выделки. Освоившись с утилитой, вы сможете создавать уровни даже более сложные, чем есть в игре.

РЕЙТИНГ "МАНИИ": 5/5

BLACK & WHITE

Где взять:

1. <http://storage.bwgame.com/mods/Black%20&%20White%20Scripting%20Tools.exe>
2. <http://storage.bwgame.com/mods/Black%20&%20White%20Soundbank%20Editor.exe>
3. С нашего CD/DVD

Возможности: 30%

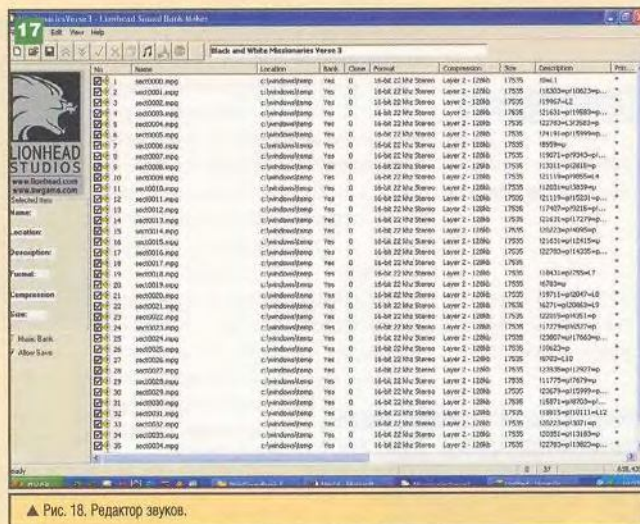
ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: По прошествии трех лет разработчики наконец выпустили две утилиты, позволяющие модифицировать игру. Обратите внимание, что существует большое количество фанатских утилит, которые зачастую даже более функциональны, но, увы и ах, не способны тягаться с официальными утилитами в плане эргономики. Иными словами, пользоваться редактора-

ми от разработчиков B&W — одно удовольствие.

Scripting Tools — редактор скриптов, но несколько необычный. Утилита, скажем так, распаковывает скриптовые файлы в удобный для изменения вид. Все настройки переписываются путем правки текстовых файлов. Изменению подвержены многие параметры: поведение AI, скриптовые ролики, характеристики существ. После того как скрипт будет готов, его нужно скомпилировать обратно в игровой формат.

Soundbank Editor — утилита предназначена для им-

портирования в игру новых и извлечения из игры оригинальных звуков. Интерфейс прост. Слева находится краткая информация о фай-



▲ Рис. 18. Редактор звуков.

ле: размер, месторасположение, битрейт, частота. Вверху — панель инструментов. Посередине — список выбранных мелодий. Чтобы добавить новые звуки, нужно лишь указать расположение файлов в формате wav, которые вы хотите поместить в игру, задать, в какой очередности они будут проигрываться, и скомпилировать их в игровой формат. Всего пара кликов мышкой — и вот уже в игре совершенно новая музыка и озвучка.

ВЕРДИКТ: Простенькие и удобные утилиты. Чуть-чуть поиграться со скриптами и изменить озвучку — этого зачастую достаточно, чтобы сделать небольшой мод для любимой игры. Обратите внимание на рейтинг. Четверка выставлена только за то, что редакторы не позволяют сильно изменять игру. За удобство в работе — однозначная пятерка.

РЕЙТИНГ "МАНИИ": 4/5

COMBAT MISSION 2

Где взять: Устанавливается вместе с игрой. Обновленный редактор прилагается к недавно вышедшему аддону к игре **Combat Mission: Afrika Korps**. На диске с оригинальной CM2 имеется лишь старая версия утилиты.

Возможности: 100%

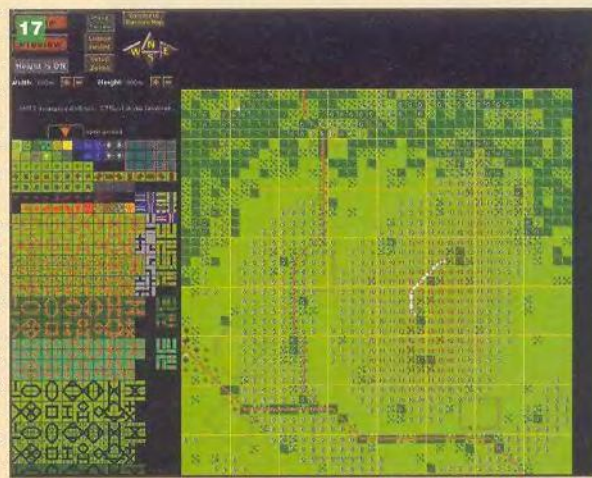
ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Редактор предназначен для создания одиночных сценариев, мультиплеерных карт и полноценных компаний.

Создание карты происходит в нескольких самостоятельных утилитах.

New BattleOperation — утилита для задания основных параметров одиночного сценария или кампании. Количество настроек огромно. Помимо стандартных — сколько ходов будет длиться игра, уровень снабжения боеприпасами, размер карты, — изменению подвержены и нестандартные параметры: год и месяц битвы (влияет на то, какие юниты будут доступны в игре); погода

(насколько часто оружие будет выходить из строя и давать осечки); ветер (насколько часто бойцы будут промахиваться); мораль (определяет боевой дух солдат). Все настройки изменяются выбором новых значений в окнах. Необычно сделано создание брифинга. Сначала вам придется написать его код в **Notepad**, а потом — указать расположение файла в редакторе.

Unit Editor — редактор юнитов. Интерфейс прост и удобен. Вверху находятся фильтры, позволяющие отсортировать юниты по определенным признакам: нация, род войск... Слева отображаются доступные юниты. Справа — выбранные. Причем можно выбирать как отдельные взводы, так и целые батальоны. Это очень удобно при создании крупномасштабных



▲ Рис. 18. Определение свойств сценария.

битв. Также ведется подсчет (по количеству очков) общего количества юнитов на карте. Это поз-

воляет следить за тем, чтоб все стороны были примерно равны по силе войск. Для каждого отряда можно провести более тонкую настройку. Указать количество боеприпасов, тип вооружения, боевой дух и ряд других параметров. Созданные отряды несложно сразу разместить на карте или определить в подкрепление.

Map Editor — редактор местности. Слева располагается панель инструментов. Посередине — окно редактирования. Все устанавливаемые объекты отображаются в виде значков. Создание карты происходит стандартным образом. Выбираете инструмент и рисуете им в окне редактирования. Новую карту можно протестировать прямо из редактора, минуя компиляцию.

ВЕРДИКТ: Редактор — по сути, набор утилит для редактирования, объединенных единым интерфейсом, — позволяет создавать полноценные дополнения к игре.

РЕЙТИНГ “МАНИИ”: 5/5

ENCLAVE

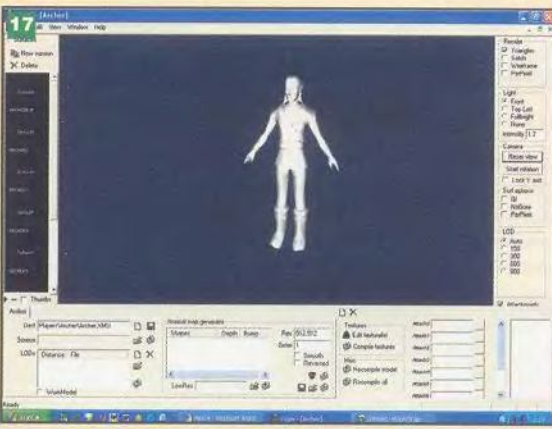
Где взять:

1. http://tryit.mange.org/starbreeze/OgierInstall_101.exe, http://tryit.mange.org/starbreeze/EnclaveGDK_102.exe

2. С нашего CD/DVD

Возможности: 100%

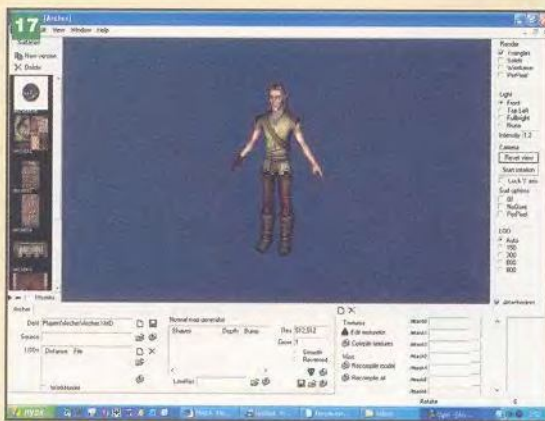
ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Редактор предназначен для создания полноценных модификаций и редактирования оригинальных игровых уровней.



▲ Рис. 17. Модель пока без текстур, но это можно быстро исправить.

Интерфейс программы достаточно прост; его можно освоить за несколько минут. Посередине находятся четыре окна редактирования, в которых отображается уровень в различных проекциях. Слева и снизу располагаются окна с инструментами.

После первого запуска активированы не все панели, поэтому, прежде чем начать работу, настройте интерфейс так, как вам удобнее. Создание любого уровня можно разделить на два этапа: вырезание простейших объектов (комнат, открытых пространств, тоннелей) при помощи брашей и затем покрытие уровня текстурами и детализированными объектами.



▲ Рис. 18. Модель с наложенными текстурами.

Помимо изменения уровней с помощью редактора, несложно создавать новые игровые модели оружия, боевой техники. Третья функция утилиты — редактирование анимации для моделей. Можно делать новых персонажей — для этого необходимо указать их основные параметры, тип модели и AI, — а затем анимировать их. Кроме этого, утилита позволяет создавать новые пространства с особыми физическими свойствами, по сути — карты с характеристиками, отличными от оригинальных. Хотите невесомость — легко. Хотите двойную гравитацию — нет проблем.

Вы можете делать собственные ролики на движке игры и вставлять их между миссиями. В редактор встроена функция для подсчета общего количества моделей и источников света, установленных на карте. Это позволяет следить за тем, чтобы карта не была перегружена объектами.

Также можно импортировать в игру собственные текстуры. Причем редактор умеет работать с различными графическими форматами: *tga*, *gif*, *jpg*, *pcx*. Чтобы добавить текстуру, достаточно выбрать картинку, указать группу, к которой она относится, и скомпилировать конечный файл.

Новую карту можно проверить прямо из редактора, минуя сохранение. Единственным минусом редактора можно считать нестабильную работу. Утилита постоянно вываливается на рабочий стол.

ВЕРДИКТ: Очень мощная утилита. Позволяет создать новую игру на движке Enclave.

РЕЙТИНГ “МАНИИ”: 5/5

NO ONE LIVES FOREVER: CONTRACT J.A.C.K.

Где взять: Устанавливается вместе с игрой

Возможности: 100%

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Редактор Contract J.A.C.K. является очередной версией редактора **DEdit**. Прежде чем начать создавать карты, вам необходимо распаковать ресурсы игры. Для этого запустите *unrez.bat*. Процесс распаков-

ки может занять 5—10 минут. Внимание: если редактор при запуске требует библиотеки *mfc71.dll* и *msvc71.dll*, скопируйте эти файлы из корневой директории игры в папку *...Tools\Bin*.

Утилита **DEdit** предназначена для создания новых карт. Интерфейс достаточно прост. Вверху основного окна находится панель инструментов. Посередине располагаются четыре окна редактирования, отображающие уровень в разных проекциях. Слева находится панель с закладками, на которой отображаются модели, текстуры и звуки, которые можно установить на карту. Все перечисленные объекты можно просмотреть прямо в редакторе.

Создание уровня происходит так: сначала из брашей вырезается архитектурные элементы, затем устанавливаются источники света, в завершение уровень покрывается текстурами и детализированными объектами.

В набор утилит входит программа для просмотра и редактирования моделей — **ModelEdit**. С ее помощью несложно просматривать ориги-



▲ Рис. 18. Редактор моделей

нальные модели и вносить в них серьезные изменения. Также вы можете импортировать в игру собственные модели. Они должны быть созданы в **Maya 4.0** или **3D Studio Max** и конвертированы в формат, понятный утилите (плагины устанавливаются вместе с редактором).

Утилита **FxEd** предназначена для создания спецэффектов.

Для добавления новых звуков и музыки используется программа **WaveEdit**. Мелодии должны быть записаны в формате *wav*. Также с помощью специальных утилит можно писать собственные скрипты и изменять AI.

Часть параметров несложно отредактировать вручную при помощи **Notepad** или любого другого тестового редактора.

К набору утилит прилагается подробнейший мануал, детально описывающий все функции каждой программы. Лежит он в папке *...Tools\Docs*.

ВЕРДИКТ: Набор утилит, позволяющих создать совершенно новую игру. Перед началом работы советуем прочитать цикл статей “Свой среди чужих, чужой среди хищников: Создание уровней для *Aliens versus Predator 2*”, опубликованных в “Игромании” №12, 2002 и №01, 2003, где рассматриваются все тонкости редактора **DEdit**.

РЕЙТИНГ “МАНИИ”: 5/5

ЭНЦИКЛОПЕДИЯ ТРЕТЬЕГО ИЗМЕРЕНИЯ

ЧАСТЬ 1

Все мы пользуемся продуктами высоких технологий. Прогресс — вещь замечательная. Не будь прогресса, не было бы новых интересных компьютерных игр, не смогли бы вы с легкостью ваять уровни в 2D- и 3D-редакторах. Такие полезные устройства, как ноутбуки и КПК, так и остались бы уделом научной фантастики.

Но не только благо несет технический прогресс. Появляется много новых понятий и терминов. Порой не успеваешь следить за всеми техническими новинками. И в какой-то момент понимаешь, что отстал от прогресса. Даже если ты — гуру, что-то можно и упустить. А каково новичку, который, как в прорубь, нырнул в мир высоких технологий и буквально задохнулся от обилия непонятных, но очень умных словечек и терминов?

Все мы учимся. Если в очередном пресс-релизе встречается какое-то непонятное слово, первая мысль — докопаться до его сути. Но это только полбеды. Люди, которые так и не поспели к празднику научно-технической революции, теряются в этом информационном водовороте и пытаются на ходу понять все, ни во что особенно не вникая. Это плохо. У человека вырабатывается ущербная система знаний, которую потом очень сложно переделать.

В самом центре технологической каши — миллионы людей, которые плохо понимают, что же все это такое. Вроде бы они знают, что такое, например, *антиалиасинг*, но вот когда их спросят об этом поподробнее, они запнутся. Ну да, это такая фишка, которая улучшает качество изображения, — скажут многие. В принципе, правильно. Ну а точнее — что же это все-таки такое? “А фиг его знает”. Товарищи, братья, ну а что такое полигон? “Ну, это та ерунда, из которой состоят все объекты в 3D”. Хм, не очень утешительное заявление.

Думаете, к вам все это не относится? А вы вспомните, откуда узнали о том же полигоне, о 3D-графике вообще. Был момент, когда вы всего этого не знали. Стали играть в игры, разбираться в системе, сосед на пальцах объяснил, что к чему. Скорее всего, объяснил не совсем корректно, потому что и сам толком не понимает. Вот и получается, что у огромного числа компьютерщиков нет устоявшихся знаний. Все представляется в общих чертах, а целостной картины нет. И такой человек, прочитав, скажем, обзор каких-нибудь новых материнских плат в “Железном цехе”, недоуменно пожмет плеча-

ми: “А зачем это мне?”. Конечно, незачем, если каждый новый термин раздражает. Просто по-человечески раздражает, а информация не хочет укладываться в голову, как следует не переваривается.

Надо с этим что-то делать. Вот и назрела необходимость этойкой “Энциклопедии третьего измерения” для геймеров. Она поможет разобраться в тех обрывках информации, которые вы когда-то получили от незадачливого соседа или из не вселяющей доверия конференции в Сети. Мы не будем давать вам информацию тем сухим и скучным языком, которого придерживаются многие информационные ресурсы. И уж тем более не будем загружать вас сложными формулами — вам они ни к чему. Прочтя все статьи цикла, вы приобретете прочные знания, которые всегда пригодятся. И тогда вы не будете в страхе шарахаться от разнообразных обзоров и тестов производительности, а зайдя на какой-нибудь *ixbt.Com*, почувствуете себя своим среди своих.

ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

Как так получается, что на экране оживает почти настоящий, реальный мир, да еще и в 3D? Люди, особенно в возрасте, которые в первый раз встречаются с интерактивным 3D, обычно испытывают шок. Увиденное не вписывается ни в какие их представления о современных достижениях науки и техники. И хотя им показываешь “Властелина колец” и говоришь, что многие сцены фильма сделаны на компьютере, — их это не особо впечатляет. По своей наивности они думают, что все по-прежнему делается рисованной мультипликацией. Но увидят они какой-нибудь столетний *Doom* — и поражаются.

Так как же создается это третье измерение? Есть два основных подхода. Можно

сделать псевдотрехмерные сэмплы, а потом обработать их по принципам двумерной графики, лишь изредка касаясь простейших законов третьего измерения. Так, например, работает знаменитый движок *Infinity*, известный нам еще по первому BG. А можно создать модель трехмерного мира, а потом спроецировать часть его на плоскость экрана. Так делают все современные трехмерные игры.

Однако трехмерный мир надо как-то смоделировать. Пользоваться при этом наработками из растрового 2D — дохлый номер. Графика будет тяжелой и тормозной. Нужен другой способ... Поймите, а какая у нас самая прогрессивная технология в 2D? Конечно же, векторная графика. И весит мало, и обчисляется сравнительно быстро. Есть у нее и свои недостатки, но достоинств больше. Почти полное переложение основ векторной графики в 3D — это технология *NURBS*. Но о ней у нас будет разговор особый. А пока самый распространенный способ моделирования 3D — частичное переложение основ векторной графики. Его суть в следующем: любая трехмерная модель (из которых в конечном счете и состоит виртуальный мир) представляется в виде некоторого числа пересекающихся плоскостей. Излишки плоскостей обрезаются. В итоге остаются двухмерные многоугольники, помещенные в трехмерную систему координат. Такой многоугольник называется **полигоном**.

БАЙКИ ВОКРУГ ПОЛИГОНА

Как раз с полигоном в околоигровом мире сложилась некая путаница. Классики учат, что полигон — это любой выпуклый многоугольник, а коллеги из железяного отдела с пеной у рта доказывают, что поли-



▲ Рис. 1. Вы поверите, если я скажу, что это — симпатичный кролик?

Симпатичным его в таком виде сочтет лишь профессиональный программист.

▲ Рис. 2. В этом красавце 18 тысяч полигонов! Впечатляет? Нет? Все верно: не в количестве дело.

▲ Рис. 3. Тот же самый кролик, только с каркасным сглаживанием.

гон суть треугольник. Непримиримых противников надо как можно быстрее развести по углам ринга, снять с них боксерские перчатки и напоить кока-колой. Ведь и то, и другое верно. Но в железячной практике мы чаще всего считаем не полигоны, а именно треугольники. Почему? Да потому, что перед рендерингом все сложные многоугольники разбиваются на треугольники (то, что это можно сделать, вы доказывали в классе, кажется, десятом на уроке геометрии), и акселератор работает в конечном счете именно с треугольниками.

Сейчас разработчики фразами типа «5000 полигонов на одну модель» вызывают у нас обильное слюноотделение и нездоровую чесотку в области кошелька. А вы думаете, 5000 полигонов на модель — это много? Ничуть. Скорее мало. Вдумайтесь: ведь это всего лишь плоские треугольники. Не случайно разработчики указывают эту цифру именно в треугольниках — так больше получается. Сомнительно, чтобы из плоских треугольников можно было слепить что-то красивое. Для создания реалистичного лица понадобится как минимум несколько миллионов треугольников. И сложные алгоритмы для управления ими.

Между тем модели в новых компьютерных играх смотрятся неплохо. Не верится, что в них всего лишь несколько тысяч треугольников. Тогда бы они выглядели, как рубленые папой Карло в пьяном угаре тесаком. Все это так. Поэтому для пушей красоты разработчики применяют разнообразные технологии, например *каркасное сглаживание*. Простейшие из них реализует сам акселератор в паре с «дровами». Углы полигонов сглаживаются и немного размываются. В итоге моделька смотрится не угловатой, а округлой. Но и такой подход не идеален. В старых играх была проблема, когда модель, скажем, деревянного ящика довольно странно выглядела с закругленными углами. Нельзя же сглаживать все без разбора. Поэтому разработчики «железа» и трехмерных API постановили: углы в 90 градусов оставить в покое.

Вот мы и раскрыли первый секрет разработчиков игр: не в количестве дело. Будь в модели хоть сто тысяч полигонов, ее можно сделать так, что папа Карло ужаснется. И наоборот: умелый дизайнер из 500 полигонов может создать такую модельку, которой позавидуют иные тамбовские наездники. Право, не стоит обращать внимание только на количество полигонов. Это не показатель!

ХУДОЖНИК ПО КОСТЮМАМ? НЕТ, ПО МАТЕРИАЛАМ!

Модель может быть окрашена в какой-нибудь цвет. Но цвет — не единственная визуальная характеристика полигона. Его внешний вид определяет свойство — **материал**. Описание материала модели включает в себя цвет модели, свет рассеянный, отраженный, параметр отражения, альфа-канал (об этом звере поговорим от-

дельно) и еще кучу всевозможных характеристик. С этой тучей характеристик можно делать все что угодно. Умелый программист или дизайнер только с их помощью наведет красоту неземную.

Есть у нас, к примеру, камешек из малахита. А мы мало того, что описываем его текущий вид, так еще и показываем, как будет от него отражаться свет при разных вариантах освещения, какой у него отлив да перелив — целая физика получается.

Стоп-стоп, позвольте... А как мы этому малахитовому камешку соответствующий узор присвоим? Для этого существует еще один важный параметр материала — **текстура**. Это двумерное изображение, которое как бы оборачивается вокруг трехмерной модели. При этом можно точно указать, как текстура на модели ляжет и к какой точке на модели, например, лицо вашего начальника определится... Здесь тоже простор для творчества. Текстуры поддаются сглаживанию, фильтрации, экзотической обработке (подробно об этом во второй статье цикла).

Текстуры на модели натянуты, но их не видно. Вообще ничего не видно. Поэтому громко хлопаем в ладоши и кричим: «Да будет свет!» Трехмерный мир надо освещать источниками света. Они бывают точечные, прожекторобразные, рассеянные и еще много какие. Свет может быть цветным, отраженным, объемно-отраженным. Чтобы свет реалистично ложился на модели, создаются карты освещенности.

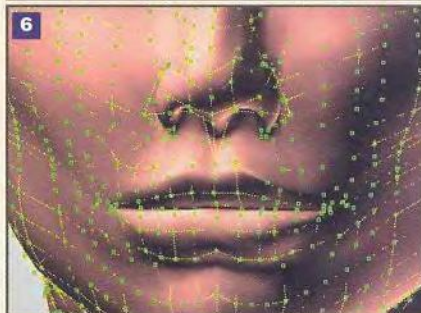
ТРИ ЗАВЕТНЫХ ИЗМЕРЕНИЯ

Трехмерный мир готов. Но пока только матерый программист может восторгаться его шестнадцатеричными красотоми. А как перевести его из цифровых глубин оперативной памяти на экран? С помощью проецирования. Но оказывается, что все не так просто. Проекции бывают разные: параллельные, ортогональные, косоугольно-лихозакрученные и всякие другие. Для реалистичного трехмерного мира самая подходящая проекция — перспективная. Именно так мы видим мир — в перспективе. Закон перспективы прост: чем дальше объект от наблюдателя, тем меньше у него видимые размеры.

Оказывается, перспективы тоже бывают разные. При разном фокусном расстоянии и разном угле обзора мы увидим на экране совершенно разные картинки. И этим можно воспользоваться. Была такая гоночная аркада несколько лет назад — **Ghost Recon**; так там для создания ощущения бешеной скорости разработчики уменьшили угол обзора, а остальные характеристики оставили прежними. Порой игрок чувствовал, что его как бы всасывает вглубь экрана.

ЭКРАННАЯ СЦЕНА

Двухмерный слепок мгновения готов, и ему пора на экран. Но еще много надо сделать, прежде чем его увидит игрок. Надо «причесать» картинку. Для этого у современных акселераторов и графических библио-



▲ Рис. 4. Иногда высокое качество персонажей достигается за счет огромного числа полигонов...

▲ Рис. 5. ...А иногда и за счет грамотной работы с материалами, светом и тенями.

▲ Рис. 6. В последнее время разработчики игр все чаще обращаются к технологиям, которые раньше считались сложными и ресурсоемкими. NURBS — одна из таких технологий.

тек в распоряжении целые россыпи модных приемов. В большинстве игр движку остается наложить двухмерные элементы пользовательского интерфейса, и видеокарта отплатит полученное изображение... нет, не на монитор, если он, конечно, не LCD. Большинство современных мониторов аналоговые, поэтому надо перевести набор пикселей во что-то более понятное, например в последовательность аналоговых сигналов. Занимается этим важным делом модуль видеокарты под названием **RAMDAC**.

× × ×

Почему на протяжении всей статьи мы лишь чуть-чуть касались разных тем, а самое вкусное оставляли на потом? Потому что цель этой статьи — создать у вас общее представление о мире 3D. В следующих статьях мы детально разберем каждый из упомянутых в этой статье терминов. А после публикации последней статьи цикла — при условии, что вы их все прочтете, конечно, — у вас сложится целостное представление, какие преобразования происходят с изображением, прежде чем оно появится на мониторе перед взором геймера. ■

DEATHMATCH

QUAKE III ARENA

КОНСОЛЬНЫЕ КОМАНДЫ ОБЩЕГО
НАЗНАЧЕНИЯ CHALLENGE PROMODE

Мы продолжаем знакомить вас с различными консольными командами для Challenge ProMode. В предыдущем номере мы подробно разобрали клиентские команды, а в этот раз детально рассмотрим серверные команды общего назначения.

На всякий случай напоминаем, что все команды можно ввести через консоль, нажав кнопку ~ (тильда) или вписав с помощью любого текстового редактора в ваш конфигурационный файл (config.cfg), в котором содержатся все ваши настройки. Если у вас еще нет конфига, вы можете подобрать наиболее подходящие настройки в самой игре, а затем через консоль ввести `/writeconfig <имя файла>`. В директории `quake3/crma` будет создан файл `<имя файла>.cfg`, который вы впоследствии сможете загрузить, написав в консоли `/exec <имя>`.

Прежде всего — о командах, которые можно применять в любой момент, независимо от режима игры.

accuracy — показывает статистику самой меткой стрельбы из каждого вида оружия в текущей игре с указанием имен лучших стрелков.

autorecord — автоматически включает запись демо сразу после начала игры. Остановить запись можно с помощью команды **stoprecord**.

callvote <параметр> — позволяет начать голосование за изменение того или иного параметра на сервере. Чтобы получить информацию о том, какие именно параметры можно изменить посредством голосования на конкретном сервере, необходимо ввести в консоли строку `/callvote ?`.

currenttime/time — показывает текущее реальное время.

help — отображает полный список команд, доступных на конкретном сервере.

maplist — показывает список всех карт, которые доступны в данном режиме игры.

mvd — команда, при помощи которой начинается запись демо сразу у всех игроков. Эта функция — одна из уникальных особенностей Challenge ProMode. При просмотре такой демки вы сможете переключаться между всеми игроками, а также наблюдать за всеми игроками одной команды одновременно — экран делится на части.

players — показывает список всех игроков с их идентификационными номерами (ИН). ИН необходим для ряда команд, описанных ниже. Эта команда также дает дополнительную информацию об игроках.



1 Благодаря команде `viewed` можно одновременно наблюдать за несколькими игроками.



2 С помощью команды `tvof` можно записывать вот такие впечатляющие демки.

ref <пароль> — вы становитесь судьей (получаете администраторские права). Работает только в том случае, если такую функцию поддерживает сервер.

scores — показывает текущий счет игры.

speonly — не позволяет войти в дуэльную игру, когда там освобождается место. Команда работает по принципу ВКЛ./ВЫКЛ., то есть для отключения этой команды ее следует ввести еще раз.

stats [ИН игрока] — показывает меткость стрельбы конкретного игрока с выбранным ИН. Если не вводить ИН, то показывает статистику игрока, за которым вы наблюдаете. ИН игроков можно узнать при помощи команды **players**.

statsall — показывает меткость стрельбы всех игроков в процентах.

statsblue — показывает меткость стрельбы игроков синей команды.

statsred — показывает меткость стрельбы игроков красной команды.

viewall — позволяет наблюдать за всеми игроками одновременно. При включении этого режима экран делится на несколько частей, в зависимости от количества игроков. Вы можете на одном экране наблюдать за всеми игроками одновременно.

viewnone — отключает режим наблюдения за всеми игроками одновременно.

Теперь о командах, которые доступны только во время waitup.

ready — устанавливает игроку статус «готов», что подразумевает его готовность начать матч. В зависимости от настроек сервера матч начинается только в том случае, если определенное число игроков готово начать игру.

notready — устанавливает игроку статус «не готов», что подразумевает его неготовность начать матч. В режиме waitup в начале матча статус «не готов» — у всех игроков.

pause — устанавливает паузу во время игры. Паузу может установить любой игрок. Настройками сервера можно ограничить количество пауз, доступных игроку, а также их длительность. Команда работает по принципу ВКЛ./ВЫКЛ., то есть для того, чтобы снять паузу, следует еще раз ввести эту команду.

timeout/timein — соответственно устанавливает и снимает паузу игры. По сути дела, эти две команды — то же самое, что команда **pause**, только разбитая на два этапа.

Следующие консольные команды вы можете использовать во всех командных режимах игры.

coachinvite <ИН игрока> — приглашает в команду игрока с конкретным ИН в качестве тренера.

coach — устанавливает режим наблюдения «тренер», если вас пригласили в команду в качестве тренера. Тренер может отсылать текстовые сообщения команде, а также устанавливать в игре паузы. Фактически тренер может делать все то же самое, что и обыкновенный игрок,

с тем отличием, что он только наблюдает за игрой, а сам не играет.

coachdecline — отменяет приглашение в команду игрока в качестве тренера.

coachkick <ИН игрока> — убирает ранее приглашенного игрока из списка тренеров.

drop <название предмета> — позволяет бросить какое-либо оружие или патроны (только для режимов **Team Deathmatch** и **Capture The Flag**) или флаг (только для режима игры **Capture The Flag**). Если вы введете эту команду без названия предмета, то будет скинуто то оружие, которое находится у вас в руках в данный момент.

lock — закрывает команду. То есть запрещает другим игрокам присоединиться к вашей команде.

unlock — открывает команду. То есть разрешает другим игрокам присоединиться к вашей команде.

captains — отображает имена капитанов обеих команд.

viewred/viewblue — показывает всех игроков красной/синей команды одновременно. Если какой-то игрок покинет команду или присоединится к ней, ваш экран наблюдения обновится. Эта функция очень полезна для тренеров, которые руководят игрой всей команды.

Команды, доступные только в командных режимах игры и только капитанам команд.

speclock — позволяет запретить зрителям наблюдать за вашей командой. Speclock работает по принципу **ВКЛ./ВЫКЛ.**, то есть для того, чтобы отменить эту функцию, нужно ввести эту команду еще раз.

specinvite <ИН игрока> — приглашает игрока с конкретным ИН наблюдать за вашей командой, если включена команда **speclock**.

teamready — устанавливает всем игрокам статус «готов».

invite <ИН игрока> — приглашает игрока с конкретным ИН присоединиться к вашей команде.

remove <ИН игрока> — убирает игрока с конкретным ИН из вашей команды.

Команды, доступные только судьям.

ref <пароль> — вы становитесь судьей (получаете права администратора), если такая функция поддерживается сервером. Пароль устанавливается на сервере отдельно.

bort — останавливает матч, который уже начался.

allready — устанавливает статус «готов» всем игрокам всех команд.

ban <ИН игрока> — временно запрещает определенному игроку заходить на сервер.

help — показывает весь список судейских команд.

ip — показывает список игроков с указанием их IP-адресов.

kick <ИН игрока> — отключает определенного игрока от сервера.

lock — закрывает обе команды, то есть запрещает присоединяться к ним новым игрокам.

promote <ИН игрока> — назначает определенного игрока капитаном команды.

putblue <ИН игрока> — перемещает определенного игрока в синюю команду.

putred <ИН игрока> — перемещает определенного игрока в красную команду.

remove <ИН игрока> — позволяет удалять определенного игрока из команды.

speclock — позволяет обеим командам запрещать наблюдение за собой.

speclockblue — позволяет синей команде запрещать наблюдение за собой.

speclockred — позволяет красной команде запрещать наблюдение за собой.

unlock — разрешает игрокам присоединяться к обеим командам.

unlockblue — разрешает игрокам присоединяться к синей команде.

unlockred — разрешает игрокам присоединяться к красной команде.

specunlock — не позволяет обеим командам запрещать наблюдение за собой.

specunlockblue — не позволяет синей команде запрещать наблюдение за собой.

specunlockred — не позволяет красной команде запрещать наблюдение за собой.

Вот и подошел к концу рассказ о консольных командах общего назначения. В **следующем номере «Игромании»** мы подробно опишем серверные команды для Challenge ProMode, благодаря которым вы без проблем сможете грамотно настроить сервер «под себя».

ТАКТИКА БОЯ НА КАРТАХ PRO-Q3DM6 И PRO-Q3TOURNEY4

Мы продолжаем цикл статей, посвященных самым популярным картам для вечно живого **Quake III Arena**. В этот раз мы подробно изучим самую, пожалуй, популярную стандартную карту для **Quake III Arena** — **pro-q3dm6**. Сразу надо сказать, что карта отличается великолепным балансом и пригодна как для дуэлей, так и для командной игры 2х2 и 4х4. Также не стоит забывать и о **Free For All**.

Первая версия карты (**q3dm6**) была не слишком сбалансирована. Но благодаря патчу 1.27 были переделаны некоторые ранее существовавшие карты. Появились **pro-q3dm6**, **pro-q3tourney2**, **pro-q3tourney4**, **pro-q3dm13**. А на карте **dm6** были по-другому расставлены предметы и оружие, благодаря чему карта стала более сбалансированной.

PRO-Q3DM6. ДУЭЛЬ

Несмотря на значительные размеры, **pro-q3dm6** прекрасно подходит для дуэлей. На карте есть три основных рулеза: **красная броня**, **желтая броня** и **мегахелс**. Поэтому на **pro-q3dm6** практически всегда один из игроков обладает значительным преимуществом в здоровье. Рассмотрим два варианта дуэльной игры. Первый — вы контролируете карту, второй — карту контролирует противник.

Если вы регулярно берете мегахелс и красный броник, то можно смело утверждать, что вы практически контролируете карту. Если же вы еще и постоянно прихватываете желтый броник, то вы контролируете карту абсолютно. Чтобы сохранить преимущество над противником, жизненно необходимо точно считать время респауна рулезов и не отдавать их противнику. В этом случае у вас во много раз увеличивается возможность прогнать соперника по респаунам. Особенно внимательно стерегите район появления лайтнинг-гана (на квейкерском



3 ■ Выстрел из «рельсы» с «квадом» буквально разрывал противника на куски.

4 ■ На карте **pro-q3dm6** разворачиваются по-настоящему кровавые баталии.

сленге — «шафта»), так как именно там находятся сразу четыре точки респауна игрока. Таким образом, постоянно собирая обе брони и мегакелс, вы без труда сможете контролировать карту и легко и просто уничтожать практически беззащитного противника.

Если же вы оказались в роли жертвы, а значительное преимущество в здоровье — у противника, то играть следует предельно аккуратно. Главное — не лезть на рожон. Для начала постарайтесь взять какой-нибудь рулез, к примеру рейлган, и с его помощью попытайтесь подстрелить противника, когда тот берет мегакелс или красную броню. В случае утраты вами контроля над картой точный счет респаунов предметов приобретает архиважное значение. Чем точнее вы считаете, тем больше вероятность перехватить у соперника контроль.

PRO-Q3DM6. ТИМПЛЕЙ 2X2

В командной игре 2x2 на pro-q3dm6 очень важна сыгранность команды. Для успешной игры необходимо регулярно подбирать красную броню, однако не стоит постоянно торчать в месте его появления. Вместо этого следует старательно отсчитывать время появления красной брони и приходить только к моменту ее респауна, а затем продолжать охоту на противника. Не забывайте и о кваде. Благодаря близкому соседству точек респауна игрок с квадом может быстро набрать много фрагов. Одновременный контроль красной и желтой брони удается крайне редко, поэтому лучше контролировать одну броню и какое-нибудь оружие, например рейлган или ракет-лаунчер. В этом случае у вас будет и хорошая защита, и мощная пушка.

PRO-Q3DM6. ТИМПЛЕЙ 4X4

В командной игре 4x4 опорной точкой становится район, где находится красный бронезилет. Команда, которая контролирует это место, получает серьезное преимущество перед противником. Одним из возможных вариантов тактики на этой карте является разделение команды на пары. Одна пара игроков следит за красной броней и одновременно присматривает за ракет-лаунчером и шафтом. Другая пара сосредотачивается на контроле рейлгана, очень полезного на этой карте оружия. С его помощью удобно отстреливать противников возле красной брони — как со стороны ракетницы, так и со стороны джамп-пада который ведет к рейлгану. Но основная задача на pro-q3dm6, можно сказать, ключ к победе, — это захват квада. Поскольку квад находится в самом центре карты, занять его до респауна практически невозможно. Верной тактикой является одновременная атака позиции всеми четырьмя игроками секунд за пять до появления квада.

Чтобы наглядно показать предложенные тактики, мы выкладываем на диск демо-записи дуэли между **IC-Toxic** и **Forze.Cooler** в финале чемпионата **Cyberfight Invite**, проведенного порталом **Cyberfight.Ru** в декабре прошлого года, а также великолепной командной игры двух ведущих европейских команд — французской **AaA** и шведской **Ice Climbers** — на турнире **Eurocup 7 Q3**. Обе демо-записи смотрите на нашем CD и DVD.

PRO-Q3TOURNEY4

Работая над патчами для Quake III Arena, **id Software** переделала некоторые карты, заточив их специально под профессиональные соревнования. Переделаны были четыре карты, в результате чего на свет появились **pro-q3dm6**, **pro-q3tourney4**, **pro-q3tourney2** и **pro-q3dm13**. Две последние карты не прижились на чемпионатах, а вот **pro-q3dm6** и **pro-q3tourney4** до сих пор являются основными картами любого более-менее крупного турнира.

PRO-Q3TOURNEY4. ДУЭЛЬ

Карта **pro-q3tourney4** — компактная, поэтому большинство игр на ней проходит в «аркадном стиле». На карте пять джамп-падов, что требует меткой стрельбы из рейлгана, так как попасть в противника, пролетающего по воздуху, подчас очень непросто. Все джамп-пады превосходно простреливаются, так что прыгать по ним следует предельно внимательно, обязательно проверяя, не затаился ли где-то поблизости противник. На карте — две желтых брони и одна мегакелс, которая, кстати говоря, в отличие от прочих карт, респаунится каждые две минуты. Очень часто складывается такая ситуация: один игрок забирает одну броню, другой, соответственно, другую. Периодически каждый делает вылазки в сторону противника, пытаясь если не убить его, то хотя бы нанести как можно больше урона.



5 Заняв выгодную позицию, можно заставить противника врасплох.

Как показывает практика, наиболее результативно использовать на этой карте рейлган и пулемет. Особенно в том случае, если хочется прогнать противника по респаунам. Сначала обстреливайте соперника из пулемета, чтобы его здоровье упало ниже 100. А затем переключитесь на рейлган, чтобы добить обессиленного врага. В то же время в ближнем бою не забывайте об остальном оружии — кроме всеми любимого ракет-лаунчера, для ведения ближнего боя на **pro-q3tourney4** порой больше подходит плазмаган. Для добивания противника, у которого уже осталось мало здоровья, лучше всего использовать пулемет или шотган.

В самом начале матча очень важно для победы взять мегакелс. Если же вы чувствуете, что не успеваете взять мегакелс раньше соперника, то попробуйте снять его из рейлгана в тот момент, когда он прыгает за вождельным синим плюсом.

Если вам удалось полностью захватить карту под свой контроль, то есть вы постоянно берете обе брони и каждые две минуты прихватываете мегакелс, то эту ситуацию нужно использовать на все 100%. Всячески удерживайте свое преимущество и в кратчайшие сроки как можно чаще убивайте противника, чтобы максимально оторваться от него по счету. Даже если вы потеряете контроль над картой, у вас уже будет некоторый запас фрагов, и это позволит вам уйти в оборону. Однако помните: из-за того, что карта маленькая, при определенной сноровке противник может очень быстро прогнать вас по респаунам, так что даже если у вас есть задел в 6—7 фрагов, счет может сравняться всего за минуту.

Если противники играют одинаково профессионально, основные баталии происходят во время респауна мегакелс. К этому моменту вам нужно основательно пополнить свой запас здоровья, после чего постарайтесь подойти к мегакелсу как можно аккуратнее, чтобы противник вас не заметил. Порой даже лучше заранее занять выгодную позицию, чтобы застать его врасплох. Если вы чувствуете явное преимущество противника как в здоровье, так и в оружии, то лучше попытаться атаковать его в момент взятия мегакелс. Например, подстрелить из рейлгана или ракетницы. А если вы чувствуете, что в результате вашей схватки у него осталось очень мало здоровья, — стоит попробовать поймать его в центре карты, где сосредоточены основные запасы здоровья. Вполне логично предположить, что израненный враг отправится именно туда, чтобы подлечиться. Оптимальное оружие добивания практически готового фрага — ракет-лаунчер, плазмаган и шотган.

Одной из результативных тактик ведения боя на **pro-q3tourney4** является постоянный подбор рейлгана. Так как все оружие на этой карте (как и на всех остальных **pro**-картах) респаунится каждые 15 секунд, можно вообще лишиться противника «рельсы», что сильно осложнит ему жизнь и увеличит ваши шансы победить. Если вы решите применить эту тактику, то прежде всего попытайтесь застать противника врасплох, устроив засаду на точке появления рейлгана.

В силу «аркадности» игры на **pro-q3tourney4** важнейшим качеством игрока является хорошая стрельба из рейлгана, а также из оружия ближнего боя, вроде шотгана или пулемета.

Посмотреть игру на этой карте можно в демо-записях матчей **Daler** против **Zero4** и **Daler** против **b100.Death'a** на чемпионатах **Cyber X Games**. Демки вы найдете на нашем CD и DVD.

COUNTER-STRIKE

ОРУЖИЕ СМЕЛЫХ. ПРИЕМЫ
ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ДРОВОВИКОВ

Дробовики — это оружие, мнения о котором принципиально расходятся. Кто-то считает, что дробовики совершенно бесполезны, другие называют их чуть ли не лучшим оружием CS и используют во всех подходящих и не очень ситуациях. Давайте попробуем разобраться, какого класса это оружие и как его правильно применять.

Сразу оговорюсь, что обе крайние точки зрения неверны. Прежде всего потому, что дробовик — это очень сложный инструмент боя. Научиться применять его не легче, чем овладеть снайперской винтовкой. У многих игроков просто не хватает терпения на длительные тренировки, и они предпочитают пользоваться более легкими в освоении столами. Существует также мнение, что основной недостаток дробовика — огромный разброс при стрельбе. Да, действительно, это качество делает дробовик практически бесполезным на дальней и средней дистанциях. Но этот минус становится неоспоримым плюсом в схватках на коротких дистанциях. Если нет необходимости точно наводить на противника прицел, то можно сэкономить доли секунды, необходимые для победы. Еще одно бесспорное достоинство дробовика — возможность стрелять, не дожидаясь полной перезарядки. Уже через пару мгновений после опустошения магазина можно стрелять снова.

Теперь рассмотрим конкретные модели дробовиков CS. Первый — Benneli M3 Super 90 Combat. Цена этого ствола — 1700 долларов. В магазине 8 патронов и 32 — в запасе. Этот очень трудный в освоении инструмент обладает низкой скорострельностью. Используется редко, так как эффективен только в руках опытного игрока, способного поразить противника сразу. Если первый-второй выстрелы пошли «в молоко», то вы погибли. Несмотря на низкую скорострельность, Benneli M3

Super 90 Combat обладает огромной убойной силой. Главное — попасть. Точность попадания на средних и дальних расстояниях значительно ниже, чем у остальных видов оружия. МЗ подходит только для узких и коротких проходов. До момента приближения к вам противника всеми силами прикрывайтесь. Прицел во время прыжка с МЗ практически не сбивается, поэтому прыгайте и стрейфитесь вокруг противника. Это позволит вам наносить огромный урон даже во время уклонения. Поскольку перезарядку можно остановить в любой момент, всегда начинайте перезаряжаться, когда не видно врагов. Кроме того, вы можете побежать за врагом, который перезаряжает свое оружие, когда сами этого не делаете, и убить его. Но если вы все-таки решили использовать дробовик, то советую не брать МЗ, а обратить внимание на следующий образец.

Под номером 2 идет автоматический винчестер Benneli XM1014. Цена в 3000 долларов — один из недостатков этого оружия, так как за эти деньги можно купить более простой и универсальный в обращении ствол (например, любой пистолет-пулемет или, добавив немного, штурмовую винтовку). Но в узких проходах и небольших помещениях на близкой дистанции XM реализует всю свою ураганную мощь! Этот ствол лишен главного недостатка МЗ — низкой скорострельности, — но обладает всеми его достоинствами. Точные выстрелы с расстояния более 10 метров просто невозможны, однако это не значит, что вы не можете ранить врага. Поскольку разброс и точность не меняются во время прыжка, XM — один из немногих стволов в игре, которые наносят хоть какой-то урон во время прыжка. Поэтому эффективна будет аркадная тактика в виде постоянных прыжков из стороны в сторону. Из-за огромного разброса ранения в голову из XM практически никогда не бывают смертельными. Однако у врага сбивается прицел, и он уже не может вести по вам точный огонь. Не забывайте подзаряжать оружие — в магазине всего 7 патронов. Благо процесс перезарядки можно прервать.

С Benneli XM1014 можно устраивать отличные засады. Нужно только спрятаться за каким-нибудь ящиком в узком проходе, например на карте de_dust, и ждать, пока противник пробежит мимо. После чего останется только выпустить ему в спину несколько зарядов дроба.

Можно также засесть за дверью и спокойно поджидать там врага. Однако некоторые игроки всегда сначала простреливают дверь, а потом в нее входят. Поэтому здесь присутствует изрядная доля риска. Интересной комбинацией является использование в одной связке снайпера и бойца с дробовиком. Пока первый отстреливает противника на дальних дистанциях, второй прячется неподалеку от занятой позиции. Обычно разозленный враг спешит поскорее расправиться с «кемпером», и выстрел из дробовика будет для него неприятным сюрпризом. Конечно, можно использовать и другое оружие. Но XM1014 гарантирует наиболее быстрое уничтожение врага в стремительном контактом бою, когда для точного прицеливания нет времени. На картах, подобных cs_mansion, применение дробовика особенно эффективно. В узких коридорах и при множестве поворотов XM1014 проявляет все свои лучшие качества, вынося противников за считанные мгновения.

Главное, что нужно помнить при стрельбе из дробовика, — никогда не ввязывайтесь в открытые перестрелки с противником на средних и дальних дистанциях. Ваша тактика — перебежки от укрытия к укрытию и засады в удобных местах. Умение правильно обращаться с дробовиком сделает вас незаменимым бойцом, особенно в оборонительных боях.



6 Стихия дробовика — быстрый контактный бой.

7 Выстрел из дробовика в упор не оставляет противнику шансов выжить.



Мультиплеер предшественника Jedi Academy — Jedi Knight II: Jedi Outcast — обладал захватывающим, хотя и немного однообразным мультиплеером. Любители сетевых ристалищ ждали, что в новой части игры разработчики не только сохраняют лучшие качества предыдущей — бешеную динамику, реалистичность сражений на световых мечах, — но и создадут новые возможности. Эти надежды оправдались. Мультиплеер Jedi Academy удался на славу. И боевая, и стратегическая составляющие игры стали гораздо богаче. Увеличился набор мечей, в котором появились дополнительные dual sabers (два меча, как у Аналина в фильме Star Wars II) и saber staff (двусторонний меч, он же — посох), подобный мечу Darth Maul в Star Wars I). Боевая система обогатилась множеством новых ударов и их комбинаций. Появилась

возможность бегать по стенам и совершать акробатические трюки, благодаря которым сражения стали очень красивым и динамичным зрелищем. Что касается стратегической части, то самое главное новшество — возможность контролировать перемещения противника и подавлять его на неосторожной акробатике. Освоив новые приемы, вы без труда сможете одолеть даже самых сильных противников.

Прежде всего поговорим о сильных и слабых сторонах темных и светлых джедаев, а также обсудим один из важнейших аспектов игры — выбор светового меча.

СИЛА ТЕМНЫХ И ЛОВКОСТЬ СВЕТЫХ

Прежде чем присоединиться к игре в мультиплеере, решите, какую сторону Силы выбрать.

Темный джедай обладает мощным наступательным заклинанием Lightning, эффективным как в сражении против нескольких противников, так и в дуэли. Кроме того, темный джедай владеет способностью Drain, которая забирает у врага очки Силы и лечит игрока. Можно также освоить очень полезное умение Grip, которое позволяет хватать за противника за горло и душить его. Еще одна способность темной сто-



роны — Rage. Но она явно на любителя, ибо не сбалансирована. После ее использования очки Силы некоторое время не восстанавливаются, уходит немного здоровья, а герой слабеет. Поэтому Rage редко используется игроками, несмотря даже на то, что резко возросшая скорость атаки, стремительный бег и мощный удар делают “яростного” джедая смертельно опасным на близком расстоянии.

Светлый джедай обладает способностью Absorb, которая защищает его от любой “Силовой” атаки, а также выкачивает из врага очки Силы, если тот применил “Силовой” прием, и передает их вам. Для поддержания защиты постоянно тратится мана. Кроме того, светлые джедаи могут использовать способность Protect, которая защищает от физических атак. Способность действует ограниченное время и постоянно потребляет ману. Умение полезное, однако игроки пользуются им реже, чем Absorb, так как от “молнии” (Lightning) темной стороны Protect не защищает. К сожалению, использовать Protect и Absorb одновременно нельзя.

Явное преимущество светлых джедаев состоит в том, что они могут использовать способность Heal, которая лечит 25 здоровья за 50 маны и действует мгновенно в любой ситуации, что нередко спасает игроку жизнь в трудном бою.

Mind Trick — единственный атакующий навык светлой стороны — позволяет на время скрыться от противника, а затем, будучи невидимым, нанести ему удар. Защитится от такой атаки почти невозможно, что делает эту способность весьма опасной, особенно если ее грамотно применять.

Конечно, выбор между темной и светлой сторонами может сделать только сам игрок. Однако очевидно, что темные джедаи обладают богатым арсеналом прямых атакующих способностей, применение которых не требует от игрока большого опыта, в то время как приемы светлой стороны гораздо сложнее и доступны только опытным игрокам. Элегантная гибкость светлой стороны или жесткая разрушительность темной — этот выбор ждет каждого игрока-джедая перед началом сражения.

ВЫБОР СВЕТОВОГО МЕЧА

От выбора светового меча во многом зависит весь стиль игры. Для начала — несколько общих сведений о мечах.

1. Когда противнику нанесен удар, блокировка происходит автоматически, если он ждал атаки, то есть видел, что на него нападают, но сам не атаковал. Блокировка не действует, если использована одна из комбинаций, которые называются каты (Kata). Для их осуществления нужна Сила. Каты очень популярны среди игроков не только потому, что против них бессилён блок, но и потому, что мощность кат очень высока. К тому же умелое использование каты сопровождается потрясающе красивыми визуальными эффектами.

2. Стандартный меч или два меча можно метнуть в соперника. При этом он получит 30 единиц повреждения. Однако можно потерять меч, если противник успешно поставит блок. Тогда, если противник находится близко от вас, вы, скорее всего, сразу же погибнете — защититься от ударов будет попросту нечем. Лучше всего кидать меч, если противник применил навык Lightning или Drain, так как в этот момент он не сможет заблокировать бросок и потеряет 30 пунктов здоровья, что весьма ощутимо.

3. От направления атаки зависит угол, под которым ударит меч, и направление удара. Атака с движением вперед — обычные прямые удары. Атака с движением в сторону — рубящие удары в торс. Сочетание движений, например вперед и вбок, дает другие удары, так что стоит поупражняться.

БОЙ ОДИН МЕЧОМ

Существует три стиля владения одиночным мечом. Самый эффектный — каты и атаки с разворота. Для каждого стиля — своя ката. Для быстрого (синего) это шквал коротких, резких ударов, которые не наносят большого вреда, но сильны тем, что хотя бы два первых удара обязательно попадают по врагу. В среднем (желтом) стиле ката наносит несколько ударов средней скорости подряд, а завершается комбинация круговой атакой и неожиданным выпадом вперед. Эта ката используется в игре чаще всего. Третий стиль (красный) — это медленные одиночные удары. Сначала — множественные развороты и ложные выпады, а завершается атака сокрушительным ударом, после которого остается только добить врага, чтобы не мучался, так как здоровья у него практически не останется.

Можно также атаковать сидя (синий стиль). Это очень быстрая и точная атака, которая может ошутить слишком напористого врага. В арсенале желтого стиля есть также атака с переворотом в воздухе, главная сила которой — сложная траектория движения меча, что часто приводит к гибели противника, так как он не в состоянии вовремя поставить блок. Красный стиль позволяет наносить мощный удар в прыжке, который разрубает противника.

В целом, стандартный меч (lightsaber) — универсальное оружие, все достоинства которого проявляются при высокой опытности игрока. Новичку трудно оценить и воспользоваться его мощным потенциалом.

БОЙ ДВУМЯ МЕЧАМИ

Два меча примечательны прежде всего тем, что два меча лучше, чем один. Атака производится последовательно каждым мечом с



9 С помощью меча Saber Staff можно без проблем разделаться с двумя противниками одновременно.

небольшим интервалом, что хорошо, если у противника низкая скорость блокировки, которая зависит от параметра Lightsaber Defense. Ката двух мечей лучше всего подходит для большой битвы. Она окружает героя крутящимися мечами, которые наносят врагам весьма ощутимый урон. Блокировать эту, как и любую другую, кату противник не может. Удар сверху двумя мечами намного эффективнее такой же атаки одним мечом. При использовании этой каты джедай начинает вращаться вокруг своей оси, нанося повреждения оказавшимся рядом противникам. Еще одна комбинация двух мечей — это одновременная атака противников, которые находятся спереди и сзади или справа и слева. Эта атака наносит неплохие повреждения противникам и позволяет успешно сражаться против нескольких врагов одновременно.

Стиль боя с двумя мечами превосходно подходит для Power Duel (дуэль 1x2) и особенно хорош для режимов игры Free For All и Team Free For All.

БОЙ ПОСОХОМ

И, наконец, последний вид меча — посох (saber staff). Хорош всем, кроме одного — его нельзя метать в противника. Основная ката у посоха сильнее, чем у двух мечей, хотя радиус ее действия меньше. Основная атака посоха — «бабочка» (butterfly attack), которая стоит 25 маны и наносит противнику неслабые повреждения. Атака в положении сидя образует перед джедаем сверкающий щит из ударов, который в секунды разрушает противника на куски. Посох очень хорош для начинающих игроков — это грозное оружие, несложное в применении. Кроме того, у него есть некоторые секретные особенности, о которых будет рассказано в следующих номерах «Игромании». До встречи!



С этого номера мы начинаем серию публикаций, посвященных тактике ведения боя на различных картах **Unreal Tournament 2003**. Мы детально разберем самые интересные карты, признанные игроками всего мира.

А начнем мы с одной из самых интересных карт для UT 2003 — **DM-Campgrounds2003-LE**. Campgrounds2003 — это ремейк популярной карты **Quake III Arena** pro-q3dm6. Архитектура уровня практически та же, за исключением небольшого увеличения размера самих помещений. Дизайн, который представляет собой смесь готического и индустриального стиля, стал красочней и разнообразней. Предметы и оружие в целом остались на своих местах. Как и на pro-q3dm6, на Campgrounds2003 — две брони (+100 и +50). Rocket Launcher — там же, где и был, а на месте квейковской «рельсы» лежит его аналог для UT 2003 — lightning gun. Вместо плазматана — Pulse Gun. Q3-lightning gun заменен на shock rifle, а вместо двух шотганов на карте можно отыскать minigun и flak cannon. Разумеется, изменилась физика игры, поэтому все трюки, которые можно исполнять на pro-q3dm6, теперь практически невозможны, зато появились новые. Например, допрыгнуть до lightning gun можно, соединив отскок от стены (dodge wall jump) с дополнительным прыжком в полете (напомним, что в UT 2003 существует своего рода аналог double jump из **Quake II**). Привыкнув к новым возможностям, вы сможете передвигаться по карте быстро и ловко.

Карта DM-Campgrounds2003-LE подходит как для режима игры Free For All, так и для дуэльных и командных игр. В целом игра на этой карте очень напоминает баталии на pro-q3dm6 в Q3. На Campgrounds2003 стратегически важная задача игрока — захват брони +100. Часть карты, на которой появляется эта броня, стала еще более важной из-за расположенного там Minigun'a — одного из самых необходимых на открытых пространствах видов оружия. Не стоит пренебрегать и lightning gun'ом, «прострелы» из которого столь же эффективны, как из «рельсы».

Кроме того, можно, находясь около джамп-пада, который ведет к броне, взрывать вверх сферы, тем самым снижая здоровье противника и увеличивая вероятность вашей успешной атаки. Очень пригодится и навыв обращения с flak cannon, который подразумевает умелое сочетание бросания гранат и стрельбы дробью. Последняя особенно полезна во время отстрела врага, который спешит взять броню +50 с верхнего этажа.

Помните также о таком полезном приеме, как double damage, кото-



10 В этом месте, как раз рядом с броней, можно организовать отличную засаду.

11 Лайтнинг-ган, как всегда, вне конкуренции. Прямое попадание — и враг отправляется к праотцам.

рый в UT 2003 респаунится каждые 1,2 секунд. Хотя он и слабее квата из Quake III Arena, однако все равно значительно увеличивает силу выстрела. Чтобы противник не получил преимущества, старайтесь как можно чаще подбирать double damage.

Посмотреть тактику игры на карте DM-Campgrounds2003-LE можно на примере командной игры 4x4 между сборной России и сборной СНГ на турнире **Arbalet Cup** в Москве в феврале этого года. Для просмотра вам потребуется последний патч для Unreal Tournament 2003 версии 2225, а также мутатор ТТМ версии 2.3. Установите эти дополнения, после чего скопируйте файл с демо-записью в директорию **UT2003\System**, затем, загрузив игру, пропишите в консоли команду **demoplay <название файла>**.

Демо-запись, а также все необходимые файлы для ее просмотра и сама карта находятся на **нашем CD/DVD**. ■



КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ РОССИИ

БАЗА ДАННЫХ ПО КЛУБАМ НА CD И DVD

Сводка по компьютерным клубам России находится на диске в разделе «ИнфоБлок».

Клубы в сводке отсортированы по городам, так что найти клуб, расположенный ближе всего к вашему дому, очень просто. Если, уважаемые читатели, у вас возникнут какие-то свежие идеи по оформлению базы — пишите. Всегда слушаем дельные замечания и рассмотрим ценные предложения.

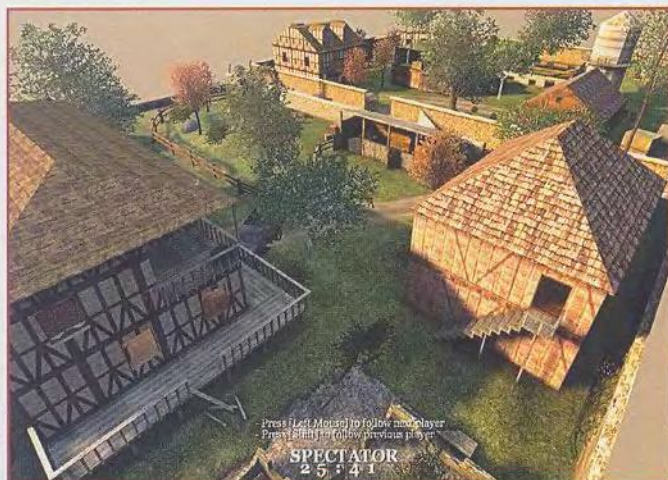
За истекший месяц в сводку были добавлены три клуба. «Страйк» из города Добрянка — 21 компьютер уровня Athlon XP 1800. Уфимский клуб Legion с 25 машинами уровня P-3 700. И клуб «Катана» из Читы.

Владельцы клубов, не спите, продолжайте присылать нам информацию о себе! Если ваш клуб в сводке не представлен, напишите на адрес operkot@igromania.ru и проинформируйте нас о своем существовании под солнцем. Какая именно информация нам требуется, вы можете прочесть на компакт-диске.

Сводка проживает по адресу: Наш диск —> ИнфоБлок.

DEATHZONE

CALL OF DUTY



Подборку открывает модификация **Heat of Battle**. Первое, что мы замечаем, установив модификацию, — это переформатированное главное меню. Нарезка из фотографий времен Второй мировой смотрится замечательно. Модификация заменяет скины персонажей всех наций, которые участвуют в войне, а также делает фон снайперского прицела прозрачным. Осуществлять наводку стало проще. Кроме того, меняется внешний вид гранат и их тактико-технические характеристики.

Также вас ждут шесть свежих карт. **Farm2** — это разрушенная баварская ферма. **Firefight (T)DM** — хорошая динамичная карта, особенность которой составляют противовоздушные прожекторы. **Kiel** — портовый город в северной Германии. **Mittenwald** — заснеженная военная база в лесах Германии. Главное достоинство карты — интерактивность. В небе парят эскадрильи немецких бомбардировщиков. Карта **Streetwar** насыщена множеством мелких деталей. Наконец, карта **v2_ver2** — это секретная германская база, загруженная секретными «Fay-2», которые вам надо уничтожить.

QUAKE III ARENA

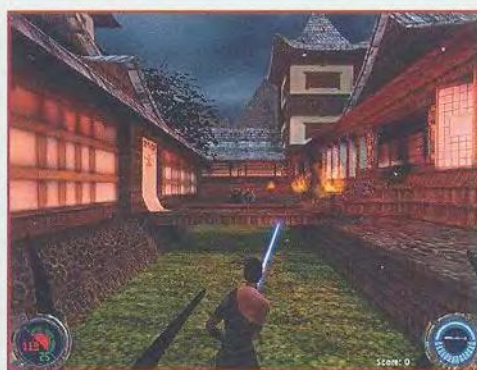


Карта **Doom 2 Map 01** практически полностью копирует первый уровень знаменитой игры Doom. Автор внес в свое творение некоторые изменения, которые совершенно не портят общее впечатление. Карта **Lanaholics** представляет собой некий средневековый замок. Всевозможные прыгалки и телепорты создают неповторимый геймплей! Творение **Metal Meat** целиком и полностью состоит из красного сочного мяса. Множество лесенок, коридоров и узких дорожек собьет вас с толку на карте **Patibuh's Lair**. Дуэльная карта **The Evil Face** не позволит вам расслабиться: мало места, много оружия и боеприпасов — что еще нужно для того, чтобы устроить настоящие сражения? И, наконец, карта **69**, которая перенесет вас на некую инопланетную базу, где вам предстоит устроить самую настоящую резню. Далее — несколько симпатичных моделей. **Alien** добавляет в игру «Чужого» из одноименного фильма. Благодаря модели **Johnny Bravo** вы наконец-то сможете увидеть, как выглядит настоящий американский герой! Модель **Marge** переносит в игру мамашу знаменитых Симпсонов! Если вам надоели серьезные творения, смело ставьте модель **Rabbit**: веселый кролик к вашим услугам.

JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST

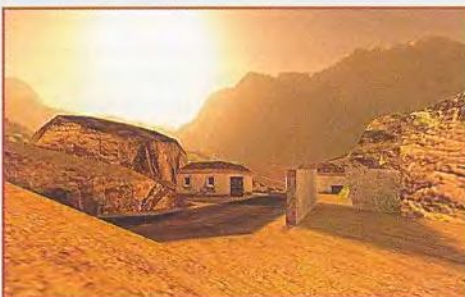
В этот раз мы подготовили для вас шесть великолепных карт.

Anchorhead с поразительной скрупулезностью моделирует небольшой городок, в котором вам и предстоит изничтожить противника. Весьма недурственная карта **Bushido** перенесет вас в древнюю китайскую деревушку. Карта **Facing Worlds** является копией миссии для бессмертного **Unreal Tournament**: у вас есть шанс взглянуть на знакомое творение по-новому. Карта **Jedi**



Archive перенесет вас не то на повстанческую базу, не то в средневековый замок, да это и не важно, главное — потрясающая атмосфера. На карте **Coruscant Promenade** у вас есть шанс сразиться с противником на известнейшей планете республики — Корускант. Карта **Shower Room Access** представляет собой джедайскую душевую и канализацию. Хотите попасть в святая святых, в академию джедаев? Нет ничего проще: загружайте карту **Temple of Two Orders**. И, наконец, отличная карта **Uprising** — настоящий сумасшедший дом, — которая отличается превосходным дизайном и тщательно выверенным балансом.

COUNTER-STRIKE



Предлагаем вашему вниманию замечательную модификацию **Black Hawk Down**, которая заменяет большинство моделей в игре и позволяет ощутить всю прелесть боев на Ближнем Востоке.

Кроме того, вас ожидает подборка из восьми новых карт:

cs_militia2k,
cs_pacific,
cs_sovjet,
de_alps, de_crgo,
de_escher,
de_torabora и
fy_rambohulk. ■

НАД РУБРИКОЙ «DEATHMATCH» РАБОТАЛИ:

Quake III Arena и Unreal Tournament 2003:

Роман Елшин

Jedi Academy: Андрей Болибрух

Counter-Strike: Андрей Чаплик

«DEATHZONE»

Дмитрий Абрамов, Игорь Бойков, Андрей Калинин

КИБЕРСПОРТ

Ведущий рубрики: ДМИТРИЙ КУЗНЕЦОВ



ВЕСТИ С ПОЛЕЙ

Два раза в год CPL проводит чемпионаты мира по **Counter-Strike** и другим сетевым играм. Недавно стало известно, где и когда состоится летний турнир **Cyberathlete Extreme World Championships 2004**, а также размеры призового фонда для каждой номинации. CEWC 2004 пройдет в гостиничном комплексе Gaylord Texan Resort (штат Техас, США) с 28 июля по 1 августа. Общий призовой фонд составит **250 000 долларов**. Эта сумма распределена следующим образом:

Counter-Strike — \$100 000;
Call of Duty — \$50 000;
Battlefield 1942 — \$50 000;
HALO — \$50 000.

В программу чемпионата войдет также пятая игра — скорее всего, **Unreal Tournament 2004**, которая выйдет в начале марта.



Стало известно, что **CPL**, которая прославилась прекрасной организацией киберспортивных турниров в Северной Америке, прекратила свою деятельность в Европе. Сайт CPL Europe закрыт. Возможно, руководители CPL сочли, что соперничество с такими европейскими киберспортивными организациями, как **ESWC**, **ESPL** и **Clanbase**, лишено смысла. Все они замечательно справляются с организацией европейских турниров и пользуются заслуженной известностью среди геймеров всего мира.



Последним днем российских региональных отборочных игр **Кубка мира** по киберспорту **ESWC Russia 2004** станет 18 апреля. До этого времени должны пройти отборочные турниры в 30 городах России.

Лучшие игроки в **Warcraft III**, **Pro Evolution Soccer 3 1x1** и команды **Counter-Strike** будут бороться за право участия в московском финале (22—23 мая этого года), результаты которого определяют состав сборной России, которая и отправится во Францию на **ESWC 2004** (6—11 июля 2004). Участниками турнира станут игроки и сборные 40 стран мира. Они-то и разыграют приз в **240 000 долларов**. Организаторы соревнований намерены пригласить по одной женской CS-команде и мужской Quake III-команде из 16 стран.

Общий призовой фонд ESWC 2004 распределится следующим образом:

Counter-Strike (женская команда) — \$20 000.
 16 приглашенных команд.

Quake III Arena 4x4 — \$21000. 16 приглашенных команд.

Pro Evolution Soccer 3 1x1 — \$25 000. 51 игрок из 37 стран, в том числе один игрок из России.

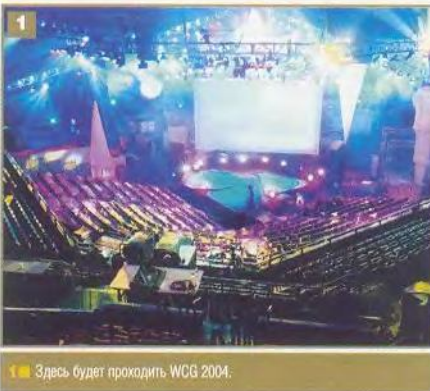
Warcraft III: The Frozen Throne 1x1 — \$25 000. 56 игроков из 39 стран, в том числе один игрок из России.

Counter-Strike 5x5 — \$100 000. 49 команд из 39 стран, в том числе одна команда из России.

Информацию о ходе российских отборочных игр, а также репортаж с ESWC 2004 из Франции читайте в следующем номере "Игромании".



Главным киберспортивным событием ушедшего 2003 года стали игры **World Cyber Games 2003**, которые состоялись в октябре в столице Южной Кореи Сеуле. Знаменитый Олимпийский парк Сеула стал местом напряженных сражений в самых популяр-



Здесь будет проходить WCG 2004.

лярных сетевых играх. В программу чемпионата, организованного на самом высоком уровне, входили также многочисленные развлекательные и рекламные мероприятия.

В октябре 2004 года этот самый крупный киберспортивный турнир впервые пройдет в Сан-Франциско — одном из красивейших городов Калифорнии, США. Киберспортсмены из 60 стран мира разместятся в отеле Marriott. Болельщики — в расположенном по соседству Bill Graham Civic Auditorium.



Организаторы крупнейшего международного турнира **WCG 2005** приступили к рассмотрению стран-кандидатов на проведение этих престижных киберспортивных соревнований. Пока претендентов трое: Германия, Сингапур и Тайвань. Точное место проведения World Cyber Games 2005 будет объявлено в марте этого года.

Турнир между 32 лучшими варкрафтерами Швеции состоялся в столичном клубе



Inferno Online Cafe. Турнир был приравнен к неофициальному национальному чемпионату по **Warcraft III**. Победителем стал **SK.HemaN**, недавно вернувшийся из Кореи. Вот как расп-

ределились призовые места.

- 1 место — (Альянс) **SK.HemaN**.
- 2 место — (орда) **id.ElakeDuck**.
- 3 место — (нежить) **nDiv.Anty**.

Примечательно, что ни одно призовое место не досталось игроку за ночных эльфов. Реплеи финальных игр турнира смотрите на нашем CD и DVD.

Победителем престижного североамериканского турнира **IONGamer's Quake III 1vs1**



Tournament стал **Шон 'Daler' Прайс**, находившийся до этого в списке лузеров. В двух сериях матчей он сумел обойти сильнейшего американского игрока **ZeRo4**. Приводим общий список призовых мест.

- 1 место — **Daler** (Шон Прайс — 19 лет) \$3000.
- 2 место — **elpraju** (Алехандро Гонзалес — 18 лет) \$2000.
- 3 место — **ZeRo4** (Джон Хилл — 20 лет) \$1000.
- 4 место — **socrates** (Джейсон Силка — 23 года) **Rio Chiba 256 Mb MP3-плеер**.
- 5 место — **cha0ticz** (Джаред Кагно — 22 года) **Rio Chiba 256 Mb MP3-плеер**.

Записи самых интересных игр с этого турнира смотрите на **нашем CD и DVD**.

По заказу Государственного комитета РФ по кинематографии продюсерский центр



"Эра Водолея" снял документальный фильм о контрстрайкерах. Главными героями фильма стали игроки лучшей российской киберспортивной команды **Virtus.Pro**. Рабочее название фильма — "Философия игры". Съёмки



Команда Virtus.Pro готовится к съемкам.

проводились в основном во время тренировочных игр команды, а также на турнире **ASUS Winter Cup 2004**, который проходил 27—29 февраля сего года. Выход фильма о необычном и для многих пока загадочном мире казасеров намечен на конец апреля.



РЕПОРТАЖИ

ARBALET СНГ CUP

5—8 февраля 2004 года наши казахстанские коллеги провели в Москве турнир Arbalet СНГ Cup. Финансовую часть мероприятия взял на себя известный киберспортивный меценат, табачный король Казахстана, знаковый геймерам под никнеймом Arbalet.

Турнир собрал огромное количество команд и игроков со всей России, а также из Украины, Белоруссии, Латвии, Молдовы и Казахстана. Призовой фонд составил 15 000 долларов.

Ранним утром 5 февраля мы прибыли на место проведения Arbalet СНГ Cup. Один из самых лучших столичных клубов — интернет-центр VIKI WEB — гостеприимно распахнул свои двери перед участниками чемпионата. В течение четырех дней игровое сообщество с интересом следило за состязаниями лучших команд и игроков стран СНГ. Прогеймеры России оказались сильнее своих соседей во всех номинациях. Основная борьба развернулась между игроками и командами из Москвы и Санкт-Петербурга. Теперь по порядку о каждой дисциплине.

COUNTER-STRIKE

В самой престижной и денежной номинации приняло участие 40 команд. Суперфинал турнира оказался интригующим. Олимпийские чемпионы 2002 года — питерская команда M19 — обыграли в напряженнейшем матче финала победителей на овертаймах команду Virtus.Pro (карта de_dust2) — 19:16. Именно эти команды вновь встретились в суперфинале.

У M19 было явное преимущество: для победы в турнире команде было достаточно выиграть одну карту, а Virtus.Pro для победы была необходима победа на двух. Москвичи не пали духом и для начала одержали нелегкую победу на de_inferno — 13:10. Отдав затем противникам 11 раундов за контртеррористов на de_aztec, они буквально вырывают победу в овертайме, играя за терроров! В итоге призовой кубок и 3500 долларов достались москвичам.

- 1 место — Virtus.Pro (Россия, Москва) — \$3500.
- 2 место — M19 (Россия, Санкт-Петербург) — \$2000.
- 3 место — Flashback (Россия, Москва) — \$1000.
- 4 место — tms*trinity (Украина, Киев) — \$500.
- 5-6 место — cyberLab (Россия, Москва) и [mega] (Россия, Екатеринбург).

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

Основные сражения в этой номинации развернулись между сильнейшими игроками, которые представляли клуб VIKI WEB. Именно здесь тренируются сильнейшие варкрафтеры Москвы — Deadman, Flash и Armor. Турнир показал, что из игроков примерно одного профессионального уровня некоторое преимущество получают те, кто играет за ночных эльфов или Альянс. Небольшой дисбаланс в Warcraft III TFT сохраняется, и игроки этим пользуются. В суперфинале встретились vWeb.Flash и vWeb.Deadman, причем последний легко обыграл одноклубника в трех непродолжительных матчах.

- 1 место — vWeb.Deadman (Россия, Москва) — \$700.
- 2 место — vWeb.Flash (Россия, Москва) — \$400.
- 3 место — 64AMD.Biger (Россия, Нижний Новгород) — \$300.
- 4 место — FM.Ranger (Россия, Санкт-Петербург) — \$200.

STARCRAFT: BROODWAR

Лучший старкрафтер России 2002 года, чемпион WCG Russia 2002 PGC.Androide[3D], убедительно доказал свое превосходство после неудач 2003 года, когда он стал лишь четвертым на WCG Russia 2003 и не попал на финальные игры в Корею. На турнире Arbalet СНГ Cup PGC.Androide[3D] не проиграл ни одной карты, а в суперфинале дважды обыграл противника из старейшего российского клана (orky) — (orky)GhosT.

- 1 место — PGC.Androide[3D] (Россия, Москва) — \$700.
- 2 место — (orky)GhosT (Россия, Москва) — \$400.



5 Киевляне — команда GSC.Gameworld и очаровательная Gayu — капитан команды Ladies Team.

- 3 место — L_Clan_Bruce (Россия, Москва) — \$300.
- 4 место — vWeb.yAn[S2] (Россия, Москва) — \$200.

UNREAL TOURNAMENT 2003

В этой номинации бесспорное преимущество было у представителей питерской школы дуэлей в Unreal Tournament 2003. Сильнейший игрок России последних трех лет, чемпион WCG 2001-2002, Павел 'Askold' Русин, и в этот раз подтвердил свой высокий уровень. В этом ему всячески пытались помешать земляки Navigator и Brazor, которые заняли соответственно 2-е и 3-е места. Четвертое место завоевал лучший дуэлянт Казахстана L_Clan_Cho3en.

- 1 место — M19*Askold*34s (Россия, Санкт-Петербург) — \$700.
- 2 место — FM*Navigator (Россия, Санкт-Петербург) — \$400.
- 3 место — FM*Brazor (Россия, Санкт-Петербург) — \$300.
- 4 место — L_Clan_Cho3en (Казахстан, Алма-Ата) — \$200.
- 5—6 место — HRIJoe (Украина, Киев) и gsc.ezk1 (Украина, Киев).

В рамках Arbalet СНГ Cup состоялось несколько товарищеских матчей по Unreal Tournament 2003 и Counter-Strike между



3 Наш журнал был информационным спонсором Arbalet СНГ Cup.
4 Москвичка ForZe*Veneta и киевлянин ZeroGravity.



6 Враги в игре, друзья в жизни. Слева — Virtus.Pro > Sally, справа — M19*Nook.

сборными разных стран. Мини-турнир по UT2003 2v2 выиграл российский дуэт (Hobbit и Polosatyi), который обыграл казахских игроков (R1pley и Cho3en) 34:43 на карте DM-Antalus.





7 ■ Лучшие зрители СНГ.

В товарищеской встрече Counter-Strike: Россия vs. Казахстан победу одержали россияне со счетом 2:1. Счет по отдельным картам: **de_nuke** — 12:16, **de_aztec** — 13:3, **de_cbble** — 13:3.

В составе команды России играли: **Romashka**, **Snoop (forZe[X])**, **graver (vweb)**, **LeX (Virtus.Pro)** и **mager(Flashback)**.

В составе команды Казахстана играли: **Advokat**, **Govorun**, **Rodriga**, **Killer** и **Mumino**.

После торжественного награждения и раздачи призовых денег счастливые победители и сотни других прогеймеров разъезжаются по домам. Но уже через три недели команды вновь соберутся в Москве на турнире **ASUS Winter Cup 2004**, который состоится в марте этого года.

ASUS WINTER CUP 2004

Самый крупный турнир этой зимы — **ASUS Winter Cup 2004**, организованный

порталом **cyberfight.ru** совместно с компаниями **ASUS** и **ATI**, — состоялся 27—29 февраля в столичном клубе **Flashback**. Турнир собрал более 350 игроков из России, Украины и Белоруссии. В борьбе за призовой фонд в размере **8000 долларов** схлестнулись лучшие CS-команды, квейкеры и варкрафтеры стран СНГ.

Теперь подробно о самих играх.

COUNTER-STRIKE 5X5

В номинации **Counter-Strike** приняли участие 40 команд — в том числе из Москвы, Киева, Новосибирска, Ставрополя, Екатеринбурга и других крупных российских городов. Между командами развернулась ожесточенная борьба за призовые места. В течение двух дней игры по системе **double elimination** (вылет после двух поражений) команды выясняли, кто из них лучше играет в самую популярную компьютерную игру мира. В итоге победу одержала столичная ко-

ЧТО ТАКОЕ ASUS OPEN CUP

ASUS Open Cup — традиционная серия крупных киберспортивных турниров, которая каждые три месяца собирает лучших игроков России, Украины, Белоруссии. За время своего существования турниры **ASUS Open** охватили весь спектр игр, которые традиционно популярны в игровом сообществе, — **Counter-Strike**, **Quake III Arena**, **Warcraft III**, **Starcraft**, **BroodWar** и **Unreal Tournament 2003**.

ASUS Open признан официальным турниром во всем мире; его результатами интересуются прогеймеры разных стран, о чем свидетельствуют их высказывания на страницах прессы.

В России **ASUS Open Cup** имеет хорошую репутацию и пользуется заслуженным доверием прогеймеров, которые с удовольствием принимают участие в акциях компании **ASUS** и ее партнера — крупнейшего российского eSport-портала **cyberfight.rulcyberfight.org**.

Начиная с января 2003 года состоялись три этапа кубка **ASUS Open**, каждый из которых проводился по определенным eSport-дисциплинам и был приурочен к сезонам: зима, весна, лето. Турниры получили прекрасные отзывы игроков и журналистов. **Winter Cup 2004** стал четвертым турниром серии **ASUS Open**.

манда **Virtus.Pro**, которая в последние полгода является сильнейшей командой России и побеждает буквально на всех крупных турнирах по **Counter-Strike**.

1 место — **Virtus.Pro** (Москва) — **\$1000** + 5 видеокарт **ASUS ATI 9600XT**.

2 место — **iTslMegadrom** (Екатеринбург) — **\$600** + 5 видеокарт **ASUS ATI 9600XT**.

3 место — **Flashback** (Москва) — **\$600**.

4 место — **DIOsoft** (Киев) — **\$400**.

5—6 места — **ipG** (Ставрополь) и **GSC Gameworld** (Киев) — по **\$200**.

В суперфинале на карте **de_inferno** команда **Virtus.Pro** обыграла **iTslMegadrom** со счетом 13:9.

Вот как прокомментировала игры суперфинала менеджер команды **Virtus.Pro** Ирина 'Runcha' Семенова.

«Впервые в рамках турнира **ASUS Cup** проходил чемпионат по **Counter-Strike**. Похоже, никто не остался разочарованным — все предфинальные туры будоражили кровь. В участники суперфинала прочили многих, и если кандидатура **Virtus.Pro** почти не подвергалась сомнению, то насчет второго участника шли горячие споры. Путь команды **iTslMega** из Екатеринбурга оказался тернистым. Проиграв украинцам из **DIOsoft** с разгромным счетом 13:1, команда выпала в лузерскую сетку. Впрочем, с тем же счетом она отомстила украинцам в полуфинале лузеров. А в финальной встрече **iTslMega** победила команду **Flashback**, для которой поражение на родном поле (команда тренируется в клубе, который проводит чемпионат) стало особенно обидным. К суперфиналу **iTslMega**, гордость рос-



8 ■ Грозный, но справедливый судья турнира Worma всегда был готов разрешить любой спорный вопрос.
9 ■ Девочки из команды Team Ladies — три девушки под окном.



10 Ваш покорный слуга вручает кубок сильнейшему квейкеру России — ASUSiC58*Evil.



11 Команда Virtus.Pro — этой зимой им не было равных ни на одном турнире!

сийского регионального CS, подошла максимально разгоряченной и разыгранной. Однако позже то ли эйфория от достигнутых успехов, то ли усталость, наступившая после того, как столько сил было потрачено в предыдущих играх, привели к тому, что в последнем матче чемпионата игроки из Екатеринбурга проиграли подряд первый и еще несколько раундов на de_inferno. Игроки слишком поздно взяли себя в руки и в результате сумели отыграть лишь частично. Счет — 8:4 в пользу Virtus.Pro. Во втором матче первый раунд команда из Екатеринбурга выиграла. Однако опыт и длительные тренировки нашей команды сыграли свою роль. Команда Virtus.Pro скоординировала действия на последних раундах и победила не только в матче, но и в первом CS-турнире ASUS Winter Cup 200*.

Примечательно, что в турнире принимали участие две женские команды. Более того, можно смело сказать, что команды девушек становятся все более серьезными конкурентами командам парней. В ходе турнира эти команды — Team Ladies (Gaya, JaAamba, Marla, Manu, Venema) и Team SurPrise (gu, pachella, grafika, dreamma, Fresh) друг с другом не встретились, и между ними был устроен показательный матч. Все зрители, а также участники турнира дружно забыли о своих играх и наблюдали за яростным противостоянием двух де-

вичьих пятерок. В итоге с разницей всего в два очка победу одержала команда SurPrise.

QUAKE III 1X1

В этой традиционно популярной у российских прогеймеров номинации приняли участие 93 игрока из Москвы и Московской области, Минска, Киева, Екатеринбурга, Северодвинска, Красноярска, Ростова, Краснодара и других городов. Сенсацией турнира стал проигрыш лучшего игрока 2003 года **Антон Синьгова**, которого в игровом мире знают под ником **Cooler**. На его пути встал талантливый игрок из профессиональной команды **ASUSI Cyberfight** — москвич **Сергей 'Evil' Орехов**.

- 1 место — c58ASUS*Evil (Москва) — \$100 + видеокарта ASUS ATI 9800XT.
- 2 место — v4.Keeper (Минск) — \$150.
- 3 место — [4z]Cooler (Москва) — \$100.
- 4 место — c58ASUS*jibo (Москва) — \$70.
- 5—6 места — Olympic.Madby (Минск), rC.Leon (Санкт-Петербург) — по \$40.

В суперфинале c58ASUS*Evil обыграл минчанина v4.Keeper со счетом 8:3 на карте ztn3tourneу1. Турнир серии ASUS Open Сергей 'Evil' Орехов выигрывает уже второй раз подряд.

Также в рамках турнира состоялась показательная товарищеская встреча по **Quake III TDM 4v4** между командой клуба **Voodoo 4**

НА CD И DVD

1. Лучшие записи игр с ASUS Winter Cup 2004 в номинациях: Counter-Strike, показательный матч женских команд по Counter-Strike, Warcraft III: The Frozen Throne, Quake III Arena 1v1 и Quake III Arena 4v4 (матч Россия (ASUSc58) vs. Белоруссия (Voodoo4)).

2. Записи игр с Arbalet СНГ Cup в номинациях Counter-Strike, Warcraft III: The Frozen Throne, Starcraft: BroodWar, Unreal Tournament 2003.

3. Реплеи с чемпионата Швеции по Warcraft III: The Frozen Throne.

4. Демки с турнира IONGamer's Quake III 1vs1 Tournament.

(Белоруссия) и командой **ASUSI Cyberfight** (Россия). Минчане Voodoo 4 проиграли все пять карт москвичам ASUSI Cyberfight.

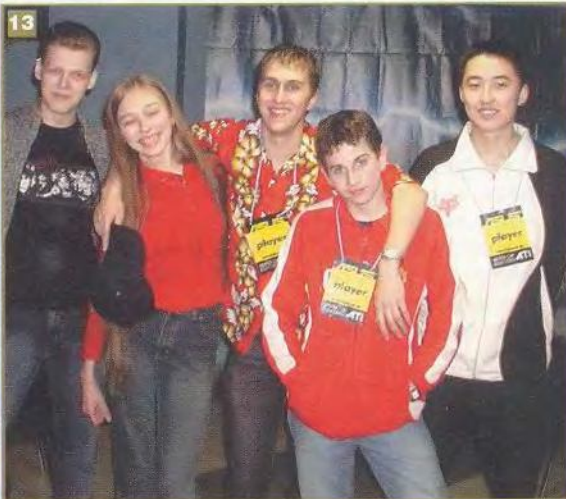
WARCRAFT III TFT 1X1

60 варкрафтеров приняли участие в соревнованиях по популярнейшей стратегии **Warcraft III: The Frozen Throne**. Как свидетельствует таблица результатов, среди команд СНГ доминируют представители Санкт-Петербурга и Москвы. Именно они взяли все призы турнира.

- 1 место — FM.Ranger (Санкт-Петербург) — \$300 + видеокарта ASUS ATI 9800XT.
- 2 место — vWeb.Armor (Москва) — \$350 + видеокарта ASUS ATI 9600XT.
- 3 место — xL^Pips (Санкт-Петербург) — \$200 + видеокарта ASUS ATI 9600XT.
- 4 место — [pB]Karma.FM (Санкт-Петербург) — \$150.
- 5—6 места — M19*BigMan (Санкт-Петербург) и vWeb.Flash (Москва) — по \$50.

В заключение скажу, что прошедший турнир серии ASUS Open — не последний. На 2004 год запланировано проведение еще трех турниров этой серии. Наш журнал будет пристально следить за этими событиями и оперативно знакомить вас с результатами турниров.

Демо-записи лучших игр с ASUS Winter Cup 2004 смотрите на нашем CD и DVD. ■



12 Virtus.Pro > Runcha — эта хрупкая девушка руководит сильнейшей командой кэсэров России.

13 Квейкеры команды ASUSiC58. Слева направо: prozed, Barbie, Morfex, Evil, jibo.



КОДЕКС

F1 -console <cheat enabled> Wait... ScrollLock F12 Break SusRq Enter
 ProgressBar PrtScrn F9 >ammo< SpaceBar F10 Home PgUp End Мен/Dec

E-MAIL РУБРИКИ: KODEX@IGROMANIA.RU

СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ

Стандартные коды изначально встроены в игру разработчиками. Обычно коды набираются либо в консоли (вызываемой специальной клавишей), либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать. Причина — различие версий игры. Например, коды к американскому изданию игры могут не подходить к российскому изданию и так далее.

Антанта (World War I: The Great War)

Для того чтобы открыть доступ к кодам, нажмите во время игры **Ctrl+Shift+h**. После этого во время игры вам будут доступны следующие комбинации клавиш:

K — атаковать территорию под курсором артиллерией;

G — атаковать территорию под курсором газом;

F — открыть всю карту;

Shift+1 — под курсором появится один из ваших юнитов. Кроме единицы, можно использовать любые цифры.

Chicago 1930



Коды вводятся в консоли, доступ к которой можно получить, нажав **F11**.

Ghost — невидимость.

Winner — мгновенная победа.

Bingo — полная амуниция.

Matrix — бесконечное замедление времени.

Display — показать всех персонажей.

Cestlazon — показать зоны действия скриптов.

Lukas — уничтожить компьютерного противника.

Pamela Anderson — делает всех пехотинцев совершенно бесполезными в ближнем бою.

Freeze — заморозить всех NPC.

Highlander2 — бессмертие.

Alarm — позвать подкрепление.

FPS — показать количество кадров в секунду.

Dungeon Scroll

Запустите игру с параметром **debug**. Для этого добавьте этот параметр в свойствах яр-

лыка к игре в графе пути, не забыв поставить пробел. После этого во время игры будут доступны следующие горячие клавиши:

5 — сбросить на противника заклятие, отнимающее жизнь;

= — вызвать нового противника.

Legacy of Kain: Defiance



Чтобы эти коды работали, у вас должна быть установлена оригинальная английская версия игры, пропатченная до версии 1.1.

Эти коды нужно набирать в режиме паузы.

Автоцель, **вниз**, телекинетическое наведение, **вправо**, телекинетическое наведение, **вверх**, атака в прыжке, **автоцель**, **вниз** — отключить текстуры.

Автоцель, **вниз**, **автоцель**, **вверх**, забрать душу, **автоцель**, **вниз**, атака в прыжке — включить режим wireframe (видна только сетка объектов).

Вверх, **вниз**, **вправо**, **вниз**, забрать душу, телекинетическое наведение, атака в прыжке, телекинез — бессмертие.

Вниз, **вниз**, **вверх**, **влево**, забрать душу, телекинетическое наведение, **вниз**, атака в прыжке, телекинез — бесконечный заряд потрошителя.

Вправо, **вниз**, **вверх**, **вниз**, **вниз**, забрать душу, атака в прыжке, телекинез, **вниз** — получить все специальные атаки и комбинации движений.

Влево, **влево**, **вверх**, **вверх**, **автоцель**, телекинетическое наведение, телекинез, **вниз**, атака в прыжке — восстановить здоровье и заряд потрошителя.

Влево, **вправо**, **влево**, **вправо**, забрать душу, **автоцель**, телекинез, атака в прыжке, **вниз** — восстановить здоровье, заряд потрошителя и телекинез.

Вверх, **вниз**, **влево**, **вправо**, телекинетическое наведение, атака в прыжке, **вниз**, телекинез — заменить потрошитель на другое оружие (я не знаю, как его назвать; попробуйте — сами поймете).

Следующие коды вводятся в основном меню игры.

Вниз, телекинез, **вверх**, **влево**, **вправо**, **вправо**, атака в прыжке, **вниз**, **вправо** — открыть весь дополнительный материал.

Забрать душу, **вниз**, телекинетическое наведение, **автоцель**, **вправо**, телекинетическое наведение, атака в прыжке, **вниз**, **автоцель** — открыть всю темную хронику.

Monster Garage: The Game

Вводите эти коды, находясь в гараже, после ввода кликните правой кнопкой мышки на лампочке.

Moneycheat — добавить 1000 у.е.

Flashback — прыжок назад во времени.

Seaworld Adventure Parks Tycoon

Во время игры нажмите **Shift+4** — и получите дополнительные \$5000.

ШЕСТНАДЦАТЕРИЧНЫЕ КОДЫ

Для применения шестнадцатеричных кодов необходима программа **Magic Trainer Creator**. Вы найдете ее на нашем компакт-диске в разделе "Софтверный набор". А в другом разделе, в "ИнфоБлоке", находится детальная инструкция по **Magic Trainer Creator**, пошагово разъясняющая, как и что делать. В ней также рассказывается о том, как создаются **трейнеры** (часто являющиеся исполняемыми программами на базе шестнадцатеричных кодов).

Deus Ex: Invisible War

7FB42974 — деньги. Адрес проверялся на пропатченной до 1.1 версии игры. В версии 1.0 должен работать другой адрес: **7DE70280**.



FIFA 2004

01910318 — деньги.



Kreed

Код один. Он работает для любого носимого в данный момент в руке оружия или предмета. Например, для аптечки, которую вы дер-

жите в руке и готовы использовать, код будет работать так же, как и для огнемёта. 0012CE18.



Starsky and Hutch

00715080 — патроны. Значение лучше заморозить.

Terminator 3: War of the Machines

00F64928, 36A5376C — патроны к используемому в данный момент оружию. Работает вне зависимости от стороны, за которую вы играете.

The Partners

01F39828 — деньги.

ИГРОВЫЕ РЕСУРСЫ

Визуальный ряд, звуковое сопровождение, тексты, текстуры, музыка... Все это — игровые ресурсы. Разработчики стараются скрыть это богатство от взглядов геймеров, но чаще всего при помощи специальных программ все эти ресурсы можно извлечь и использовать на свое усмотрение. Музыку — просто слушать. Звуки использовать для озвучки Windows, текстуры — для создания модов.

Tom Clancy's: Splinter Cell

<Каталог игры>\maps — игровые карты, запечатанные в стандартный unreal-архив. Карты новых миссий лежат в отдельных папках.

<Каталог игры>\Save — ваши профили и сохраненные игры.

<Каталог игры>\Sounds — игровые звуки. Новые лежат в своих собственных папках.

<Каталог игры>\Support — огромное количество файлов помощи и прочей информации на разных языках.

<Каталог игры>\System — основная системная папка игры. Здесь, кроме основного запускающего файла, лежит несколько игровых демов.

<Каталог игры>\System>LoadingScreens



— загрузочные экраны на разных языках.

<Каталог игры>\Textures — большие архивы с игровыми текстурами в стандартном формате.

<Каталог игры>\Videos — видеофайлы в формате bik.

Warhammer 40000: Firewarrior

В корневом каталоге игры лежат файлы конфигурации и несколько картинок. Обратите внимание на файл FWPCLauncher.exe. В нем можно изменить все настройки игры, а также настройки мультимедиа. Также в папках de-DE, es-ES, fr-FR, it-IT лежат дополнительные конфигурации для немецкого, испанского, французского и итальянского языков соответственно. Почти все основные ресурсы игры лежат в упакованном виде, причем нужно использовать специальный распаковщик.

<Каталог игры>\Data\Animations — анимации всех игровых объектов.

<Каталог игры>\Data\ExtraArt — немного картинок с разных игровых уровней. Картинки читаются программой Adobe Photoshop.

<Каталог игры>\Data\Font — несколько игровых шрифтов.

<Каталог игры>\Data\Fx — игровые эффекты.

<Каталог игры>\Data\Gui — текстуры и элементы интерфейса игры.

<Каталог игры>\Data\Levels — все игровые карты в отдельных папках.

<Каталог игры>\Data\LipSynchro — скрипты синхронизации движения губ персонажа с речью.

<Каталог игры>\Data\Loadscreens — загрузочные экраны.

<Каталог игры>\Data\Sounds — игровые звуки в архивах. Аудиоряд можно выдрать при помощи утилиты Gameaudioplayer.

<Каталог игры>\Data\Strings — все игровые тексты на разных языках. Открываются "Блокнотом".

<Каталог игры>\Data\Video — игровые видеоролики в формате bik.

КЛАССИКА

В данной рубрике представлены игры, вышедшие давно, но интересные до сих пор.

Ablazeball

Коды вводятся прямо во время игры.

F2 — неуязвимость.

F3 — бесконечный ускоритель.

F4 — возможность изменять ландшафт в любое время.

F5 — бесконечные заряды.

F6 — режим низкой гравитации.

F7 — убрать всю воду.

F8 — убрать туман.

F9 — ручной контроль скорости.

F10 — мгновенная победа.

Air Raid: This is No Drill!

Коды вводятся в консоли, которая вызывается клавишей F9.

Next Level — пропустить текущий уровень.

God — бессмертие.

Destroy All — уничтожить всех врагов за раз.



КОДЕКС НА КОМПАКТАХ И DVD

Архив всех разделов КОДЕКС ищите в программе GlobalMania, которая находится на CD/DVD в разделе "Софтверный набор/Игроманский стандарт". Пользуйтесь на здоровье!

Load Level xx — загрузить уровень xx, где xx — число от 1 до 99.

Set bullet x — получить x патронов.

Set Missile x — получить x ракет.

Set DC x — получить x глубинных бомб.

Reload Level — перезапуск уровня.

Big Boy

Во время игры нажмите Esc и в меню выберите пункт Chat. В открывшейся консоли вводите коды:

Fandercon — бесконечный щит.

Dickop — режим прохождения сквозь стены.

Likyr — выключить AI — враги не будут вас атаковать.

Y mages — возможность стрелять сквозь стены.

Lif on — возможность смотреть сквозь стены.

lftmigraf — выключить все лифты.

Если коды не работают, пропишите их в кавычках.

Blaster

Коды прописывайте в отведенном для этого меню.

4eva young — бессмертие.

Born to cheat — мощная бомба.

Abtrakadabra — 99 мегабомб.

Perpetum mobile — бесконечная энергия корабля.

Extravaganza — сменить цвет корабля.

Colobot

Во время игры нажмите Ctrl+Break (Pause/Break — клавиша на клавиатуре справа от F-клавиш, рядом со Scroll Lock). После этого прописывайте коды:



Nolimit — бессмертие.

Fullpower — перезарядить jet выбранного юнита.

Fullenergy — перезарядить батарею выбранного юнита.

Fullshield — перезарядить щит.

Fullrange — открыть все боты.

Showsoluce — открыть все концовки.

Winmission — мгновенно выиграть миссию.

Lostmission — мгновенно проиграть миссию.

Allmission — получить доступ ко всем миссиям.

Allresearch — исследовать все технологии.

Nox

Во время игры нажмите **F1**, чтобы получить доступ к консоли. В нее вписывайте коды:



Racoiaws — мастер-код.

Set god — бессмертие и бесконечная мана.

Unset god — выключить предыдущий код.

Cheat health — пополнить здоровье.

Cheat mana — пополнить ману.

Cheat gold x — получить **x** денег.

Cheat Ability — сбросить возможности персонажа.

Cheat goto x — перейти к вейпойнту **x**.

Для того чтобы пройти через ловушки со стрелами, вылетающими из стен, нужно пробежать вплотную к стене, где установлены стрелометы.

EASTER EGGS

Разработчики тоже любят шутить. В создаваемые игры и программы они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Это и есть *easter eggs*, в переводе на русский — «пасхальные яйца».

Half-Life: Opposing Force

Имена разработчиков



В начале тренировки вы оказываетесь в бараках военного лагеря. В комнате стоят солдаты, позади них — кровати, а возле кроватей — сундуки. Посмотрите, на них написаны имена. Интересно — чьи? Все верно! Разработчиков игры.



В той же комнате, если активировать код **noclip** и пройти сквозь пол в комнату этажом ниже, то вы обнаружите следующий текст: **“DMM 1999”**. Это инициалы дизайнера данного уровня — **Дэвида Мертза** — и дата создания уровня.

Темные очки



В *Opposing Force* есть место, где вы встречаете **Гордона Фримена**. Ученый как раз прыгает в гигантский телепортатор, чтобы попасть в **Хеп**. Если пойти за ним — вы упадете в пропасть и погибнете. Но... можно использовать код **noclip**, чтобы проследовать за **Гордоном**, подлететь к нему и обнаружить, что **Фримен** носит темные очки! Как агент... Также эту пасхалку можно увидеть, если пройти сквозь стену еще до того, как **Гордон** прыгнет в портал.



Синий экран Windows

На первом уровне, когда игра только начинается, возьмите бронежилет и идите вперед, пока не встретитесь с толстым охранником. Поблизости от него вы найдете компьютер. Используйте его несколько раз. Комп «зависнет», выдав «синий экран смерти» (ошибка **Windows**). Похоже, разработчики не раз сталкивались с подобной проблемой при создании игры, вот и решили увековечить ее в *OF*.

Термоядерный пингвин

Секретное оружие — пингвин — работает только на пропатченной версии *Opposing Force* (любая версия выше 1.0). Во время игры наберите в консоли **give weapon_penguin**. У вас появится новое оружие — пингвин с бомбой на спине. Одновременно можно нести до девяти пингвинов. Обойма для этого оружия выглядит как снеговик, держащий в руках табличку **Beware of Penguins** («Осторожно — пингвины»). Данный секрет выглядит не совсем как пасхалка — скорее как результат действия кода, — но разработчики сами назвали пингвина *Easter Egg*, мотивировав это тем, что разрушительную птицу нельзя получить по команде **impulse 101**.

Встроенный генератор хайку

Наберите во время игры в консоли команду **Haiku** или же забиндите ее на какую-либо клавишу (**bind shift Haiku**). На экране появится только что сгенерированное японское стихотворение. Вот достаточно интересный пример:

So what if I sweat

Put it in your report Bill

Evil evil boy.

Тренировочный уровень HL



В игре есть оружие **The Displacer**. При использовании оно стреляет сгустком энергии, телепортирующим всех врагов в округе неизвестно куда. Если использовать у пушки кноп-



ку альтернативного огня, вы сможете перемещаться между

Хеп и реальным миром. Главная проблема — оружие расходует 60 из 100 энергоблоков (патронов), а это значит, что попасть обратно тем же способом вы не сможете.

Когда вы впервые по ходу игры находитесь **Displacer** — вы в **Хеп**. При попытке использования альтернативного огня вы попадете... на тренировочный уровень оригинального *HL*. Не стре-



ляйте по врагам, а посмотрите прикольную скриптовую сценку **“Монстр пытается замочить голографическую даму”**. Чего он только ни делает: и молнию в нее пускает, и лапами рвет — все впустую...

Не спешите уходить из этого приятного местечка — посмотрите на доску объявлений, висющую на стене. Вы увидите фотографию **Роба Хейронимуса** (Rob Heironimus), главного левел-дизайнера игры, с пасхалками вместо глаз. Вот такие вот пасхалки в пасхалках!

Gearbox и Valve



На уровне, где в канализации засел гигантский червь, чтобы пройти дальше, вам нужно открыть клапаны в двух местах и нажать кнопку в комнате управления. Оказывается, совершая вышеописанные операции, вы активируете **Gearbox** и **Valve**. Ничего не напоминает?



Gearbox и **Valve** — это фирмы-разработчики игры. Но в дословном переводе слова означают: **Gearbox** — Коробка передач, **Valve** — Клапан. На уровне вы как раз активируете коробку передач и открываете клапан.



На этом же уровне вы можете встретить на стене возле лифта слово **STEAM** — название системы защиты компьютерных игр.

Фотографии в игре

Во время прохождения игры (глава **We got hostiles**) вам будет помогать группа солдат (в комнате с пробитым потолком). Наверху — перевернутый стол, возле которого лежит фотография детей. Это дети разработчиков игры.

IG-88

Перейдите к первой сцене игры, где вам дают в руки оружие (сцена называется **We're Pulling Out!**). Вы увидите охранника и докто-

ра, которые разговаривают (после чего их убивают). Перед тем как охранник увидит монстра, он говорит: *"Have you seen the new IG-88?"* **IG-88** — это наемный убийца во вселенной **Star Wars**, посланный Джаббой за Ханом Соло.

Стих про хак

В игре есть скрытая текстура. Найти ее можно при помощи утилиты **PAK-Explorer** в директории **Gearbox\pak0.pak\gfx\env\hackup.tga**. На этой текстуре размещен текст стихотворения про хак:

*Hack hack hack
All day long.
Hack hack hack
While i sing
This song.*

При чем здесь хак? "Хак" на сленге дизайнеров значит вовсе не компьютерный взлом, а "сделать что-то проще/элегантнее". На финальном уровне игры главный герой перемещается между двумя мирами — Хеп и обычным миром. В каждом мире предусмотрена своя текстура неба. Автор уровня сумел реализовать перемещение между мирами без загрузки другой карты и смены "небесной" текстуры. А в стихе он как бы сообщил игрокам, чего смог достичь.

Голова

Пожалуй, самая главная пасхалка **Opposing Force**. Для начала вспомните последний уровень **DOOM 2**. На последнем уровне за стеной спрятана голова **Джона Роме-ро**, насаженная на кол. Когда вы видите босса, вы слышите некие звуки, которые при проигрывании в обратном направлении (!) составляют секретную фразу от Роме-ро: *"To win the game you must kill me John Romero"*. Так вот — в **OF** в конце игры вы тоже услышите некие звуки, при обратной промотке составляющие фразу: *"To win the game you must kill me Randy Pitchford"*. Вот так хитро запрятал свой секрет **Рэнди Питчфорд** — главный разработчик **OF**. Самой головы, которую нужно уничтожить, не предусмотрено. Только звуковая дорожка.

Star Wars: Knights of the Old Republic



Во время прохождения миссии на Коррибане обратите внимание на название таверны — **The Drunk Side**. Забавно, если учесть, что именно на этой планете находится академия ситов.

Если у вас хорошо развит скилл ремонта, вы можете восстановить память дроида, купленного вами на Татуине. Если память восстановить полностью, то окажется, что робота собрал сам Реван (то есть вы). Правда, похоже на историю **СЗРО**?

На Коррибане в одной из пещер есть закрытая дверь. Она открывается перенесением колец энергии с одного столба на другой через еще один свободный. Чтобы было понятнее, поясним: эта загадка — точная копия логической игры **"Ханойские башни"**.

Если вы решите закончить игру на темной стороне, вам неизбежно придется избавиться от некоторых членов команды. Когда спросите тви'лекку **Mission**, она откажется остаться с вами. Но вместо того, чтобы убивать ее самому, можете убедить сделать это ее старого друга **вуки** (только если у вас скилл **уговора** — на максимуме). Он убьет ее, а вы получите огромное количество очков темной стороны. ■

"Стандартные коды", "Шестнадцатеричные коды", "Игровые ресурсы", "Классика", "Easter Eggs" (Star Wars: Knights of the Old Republic) — Александр Опальский AKA Magician. "Easter Eggs" (Half-Life: Opposing Force) — Евгений Pinkerator. Общее руководство геймхакерской деятельностью — Алексей Макаренко.

Читательские пасхалки

Если вам известен какой-либо секрет — пасхалка, хинт, прикол — из какой-либо популярной игры, не держите это знание в себе. Оформляйте в виде текста в формате **txt** или **rtf**, снимайте скриншот, на котором ясно видно, в чем заключается секрет (если на скриншоте это продемонстрировать нельзя, то, так уж и быть, не снимайте), архивируйте скриншот и текстовый файл архиватором **RAR** и шлите нам по адресу **kodex@igromania.ru**.

Если пасхалка (или другой секрет) нам понравится, мы обязательно опубликуем его на страницах **"КОДЕКСА"** и, конечно же, увековечим ваше имя на страницах журнала.

Только, пожалуйста, пишите свои настоящие имена. А если уж вам так хочется подписаться псевдонимом, что прямо невтерпех, то хотя бы не используйте при его написании всевозможных спецсимволов. Иными словами, мы вряд ли опубликуем на страницах журнала секрет, присланный каким-нибудь **V@S!L!Y PUPK!N@**, а вот прикольную пасхалку от **Васи Пупкина** напечатаем обязательно.

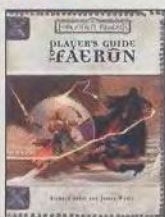
Да! Самое важное! Если вы проявите активность и будете присылать много интересных пасхалок, то мы в кратчайшие сроки учредим приз на лучшую пасхалку месяца. Что это будет за приз — пока секрет, но мы слабо представляем себе геймера, которому бы он не понравился.



ВНЕ КОМПЬЮТЕРА
ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ
НОВОСТИ НЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРНовости
ролевых игр

Dungeons & Dragons

В марте компания **Wizards of the Coast** выпустила **Player's Guide to Faerun** — основополагающую книгу по самому популярному сеттингу D&D, **Forgotten Realms**. С помощью этого 192-страничного дополнения игроки смогут создать персонажей из практически любой точки необъятного мира "Забывших королевств".



Помимо собственно описания рас, навыков, заклинаний, престиж-классов, магических предметов, вы найдете здесь руководство по обновлению мира **Forgotten Realms** до "трехсполовинной" версии, а также элементы, которые могут быть знакомы вам по первой и второй редакциям "Подземелий и драконов". В общей сложности более 60 новых навыков, свыше 30 новых престиж-классов и почти сотня новых заклинаний под твердой обложкой — за 33 доллара США.

На апрель запланирован выход **Expanded Psionics Handbook** — энциклопедии

псионических явлений. Ее 224 страницы раскроют перед вашим персонажем секреты высвобождения сверхъестественных сил их собственного разума — сил, способных потягаться с волшебством и физической мощью. В руководстве описывается новая, более тщательно сбалансированная система пси-способностей, без труда встраиваемая в любую кампанию по D&D. Книга выйдет в твердой обложке и обойдется в 35 долларов США.

Нельзя оставить без внимания тот факт, что в текущем году самой первой и самой популярной ролевой игре в мире исполняется тридцать лет. По случаю юбилея владелец торговой марки **Wizards of the Coast** проведет ряд торжественных мероприятий и выпустит подарочные игровые наборы. Основное празднование намечено на крупнейшую игровую выставку **GenCon**, которая состоится в Индианаполисе с 19 по 22 августа. В сентябре поступит в продажу **D&D Basic Set** — коробочное издание, в которое войдут базовые книги правил, карты, комплект игровых костей и шестнадцать миниатюр. На октябрь запланирован выход сборника эссе **30 Years of Adventure: A Celebration of Dungeons & Dragons**, участие в котором примут маститые авторы, на чье творчество так или иначе повлияли "Подземелья и драконы". Наконец, в октябре же **WotC** собираются провести всемирный день D&D, на котором в специализированных магазинах и клубах по всему миру пройдет презентация этой ролевой игры.

d20 System

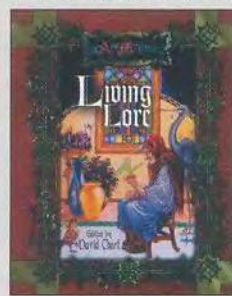
Поступил в продажу d20-бестиарий малефицистики от **Green Ronin Publishing** — книга под многообещающим названием **The Book of Fiends**. На ее 224 страницах

собраны всевозможные демоны, дьяволы и прочие коренные обитатели Ада, Геенны и Бездны — общим числом более 130 разновидностей. Многие из них уже появлялись на страницах руководств от **GRP** — таких как **Legions of Hell** и **Armies of Abyss**. Игровая статистика всех описанных существ была пересмотрена, дополнена и адаптирована для **D&D 3.5**. Помимо собственно исчадий ада, среди которых вы найдете достойных противников для персонажей любого уровня, книга содержит описания плана Геенна, два новых базовых класса для отрицательных персонажей (**Thaumaturge** и **Unholy Warrior**), четыре престиж-класса, информацию о падших ангелах и многое-многое другое.



Другие системы

Atlas Games издала **Living Lore** — дополнение для **Ars Magica**, содержащее десятки средневековых легенд, адаптированных под игру. Мифическая Европа — мир непредсказуемый и полный опасностей. Чародеи похищают прекрасных королей, а святые сходят на Землю, дабы утвердить свою волю. Озера окружают целые страны, превращая их в острова, доступные лишь достойным. В кошке может скрываться великое могущество, а в леопарде — божественная справедливость. Мертвые служат своим адским повелителям или проносятся по небу в Дикой Охоте. 168 страниц сказок и преданий, каждое из которых может стать источником нового и интересного приключения.



родеи похищают прекрасных королей, а святые сходят на Землю, дабы утвердить свою волю. Озера окружают целые страны, превращая их в острова, доступные лишь достойным. В кошке может скрываться великое могущество, а в леопарде — божественная справедливость. Мертвые служат своим адским повелителям или проносятся по небу в Дикой Охоте. 168 страниц сказок и преданий, каждое из которых может стать источником нового и интересного приключения.

Magic: The Gathering

Месяц относительно беден на крупные турниры. Зато единственный **Grand Prix** февраля, проходивший в Мадриде, собрал аж 1352 игрока, что пока является рекордным количеством участников. Состязание прошло в формате **Mirrodin-Darksteel Limited**, первый день — *sealed*, второй — *booster draft*. Провившись через 15 раундов швейцарки и еще 3 дополнительных раунда в топ-8, победителем, на радость своим фанатам, стал Кай Бадде. В финале ему безуспешно сопротивлялся Бернардо Кабрал, собравший значительно более сильную колоду. Но мастерство сыграло решающую роль в этом поединке. Другой именитый участник топ-8, Рафаэль Леви, пал от руки того же Кая в полуфинале.

Из локальных новостей — полным ходом в России и Белоруссии идут региональные чемпионаты. Уже прошли они в Гродно, Минске, Нижнем Новгороде и Нижнем Тагиле. Официальная дата



проведения Чемпионата России — все еще 8-9 (и, возможно, 10) мая. Поздравляю всех квалифицировавшихся — и удачи тем, кому это еще предстоит. А тем временем 28 февраля 2004 прошел **KievOpen**, на который приехали игроки не только со всей Украины (Киев, Львов, Одесса, Севастополь, Чернигов, Винница и др.), но и из ближайших государств (Белоруссии и России). Собралось ни много ни мало 64 участника. Победителем стал всем известный Юрий Коломейко.

Сетевая "Магия" все так же тихо сосуществует со своей бумажной сестрой. С 4 марта в **Magic Online** объявятся **Darksteel** в *limited* форматах, а через две недели он будет доступным и для *constructed*. И хотя по-прежнему единственный доступный турнирный формат — *single elimination* на 8 игроков, для подготовки к Национальному Чемпионату этого должно хватить. Если вы еще не в онлайн — присоединяйтесь!

Новости
настольных игр

Колонизаторы

Компания **CATAN GmbH**, принадлежащая создателю серии игр **The Settlers of Catan** Клаусу Тойберу, заключила с **Microsoft Corporation** соглашение о создании онлайн-версии знаменитой настольной игры. **Catan Online Game**, которая должна быть запущена к лету этого года, будет доступна на Microsoft's Premium Game Service через MSN Zone или MSN Messenger. В онлайн-версии будут предусмотрены режимы игры как против других игроков (не более четырех участников одновременно), так и против искусственного интеллекта. Помимо **Microsoft** и **CATAN GmbH**, в разработку онлайн-версии "Колонизаторов" примут участие другие компании-издатели настольной игры: **Mayfair Games**, **Kosmos Verlag**, **Capcom**. Напомним, что это далеко не первая компьютерная версия **The Settlers of Catan**; впрочем, ее преимущества по сравнению с предшественниками пока не разглашаются. ■

Вова Эпицентр в гостях у «Сказки».



Всем моё БОЛЬШОЕ здравствуйте! Это снова я – Вова Эпицентр! Как же я по всем вам соскучился!!! Жаль, что «Игромания» не выходит 2 раза в месяц, тогда бы мы с вами виделись чаще. Хорошо еще, что клубы интеллектуальных игр работают каждый день без выходных.

Белоснежка и семь гномов
Сегодня я вам расскажу об одном очень увлекательном семействе – семействе Гномовых. Семья Гномовых состоит из 8 человек: мама – Светлана Гномова, папа – Алексей Гномов, дедушка – Федор Гномов, дядя – Николай Гномов и четыре сына: старший – Виталик Гномов, близнецы – Саша и Паша Гномовы и младший Ваня Гномов. В общем, живут как в сказке «Белоснежка и семь гномов».

Семейный отдых
Жили бы они так и жили, если бы не один очень увлекательный факт... Все семейство Гномовых, начиная с дедушки и заканчивая пятилетним Ваней, увлечено коллекционной карточной игрой «WarCry» (Боевой Клич). А познакомился я с этим семейством благодаря Виталику, в клубе мы его зовем просто Dwarf (Дворфы – это такие же гномы, но только нерусские).

Почему «Боевой клич»?

Ой, какой же я рассеянный, вам же, наверно, интересно, что это за игра «WarCry»? Во-первых, эта игра сделана полностью на русском языке. Во-вторых, все высокого европейского качества. В нее легко не надо напрягаться над переводом карточек. К тому же это отличная находка для коллекционера.

«Боевой клич» зовет тебя!

Действие игры происходит в мире WarHammer. Старый свет полыхает в огне. Тысячи лет Великий Союз – Страна Добра (люди Империи, Высшие Эльфы и Гномы) борется с Полчищем Тьмы – Страной Зла (орды Хаоса, Темные Эльфы и зеленошкурные Орки). В игре ты – главнокомандующий армии! Тебе необходимо собрать свои войска, используя карточки. В течение одной партии происходит три битвы. Победителем считается тот, кто разгромит противника в двух сражениях. Существует мировая рейтинговая система, в которой фиксируются все победы и поражения игроков. Эта система называется Астрономикон.

Формула успеха

В день знакомства с Дворфом мы играли в Арену WarCry. Это такая серия турниров, которые проходят практически каждый день и за заработанные очки можно получить призы. Dwarf занял первое место и получил очень редкую мерцающую карточку. Теперь его колода стала еще сильнее. Я спросил у него – в чем заключается секрет победы? Виталик рассказал, что добился подобного успеха, благодаря ежедневным тренировкам. В семье они каждый день проводят мини-турниры. Раньше было довольно сложно, ведь в семье 7 мужчин, а играть нужно по парам. Приходилось не брать в игру маленького Ваню, на что он очень сильно обижался.



Краткая характеристика Dwarf – друг Вовы Эпицентра, большой специалист по игре «Боевой Клич». Он занимает ТОП позиции в Астрономиконе. Осенью он даже ездил на чемпионат Польши.

Потом мы приобщили к игре маму, и проблема сама разрешилась. Более того, маме так понравилось играть, что теперь в перерывах между сериалами она собирает своих подружек и тренируется, чтобы с честью отстоять женщин в семейном турнире.

Круче шашек и домино!!!

Хммм, а это идея. Папу я уже приобщил к коллекционным карточным играм, теперь дело за дедом.

А то мне уже смертельно надоело биться с ним "на шашках". Научу его играть в «Боевой Клич». Представляю эту картину, когда вместо привычного домино по вечерам во дворе, он разложит на столе красивые карточки. Гуськины крикнут от зависти!

Взрослые дети

Трудно найти общие интересы с родителями? Все в ваших руках!

Научите их играть в «Боевой клич». Я уверен – это лучшая альтернатива газете или телевизору! Вашим родителям обязательно понравится, ведь они такие же, как вы – только взрослые.

Послесловие

Спасибо за ваши письма. Мне очень приятно их получать. Если вы еще не знаете, где в вашем городе можно поиграть во все игры, то обязательно напишите мне, я все выясню и отвечу.

Всегда на связи
Вова Эпицентр
109029, Москва, а/я 29
mail@sargona.ru



Коллекционные Карточные Игры

MAGIC
The Gathering®

Magic: The Gathering – это золотой стандарт индустрии коллекционных карточных игр. Ежедневно в специальных клубах собирается Элита интеллектуальной молодежи, чтобы насладиться легендарной игрой.



WARHAMMER
40,000

WarHammer 40,000 – это первая игра на русском языке, выполненная в лучших традициях жанра коллекционных карточных игр. Участники в СуперАкции "Марс Атакуют"! Получи два стартовых набора по цене одного! Все об игре Вы найдете на сайте: www.40k.ru



HORUS HERESY



На планетах Истван III и Просpero бушуют битвы, ибо Хорус и его легионы Отступников начали открытую войну против Императора. Ты – командир Космического Десанта. Призови новые космические корабли в свой флот! Установи контроль над планетой!

WARCRY



WarCry Не знаешь, с чего начать? Начни с WarCry! Самые легкие правила в сочетании с увлекательным игровым процессом доставят тебе и твоим друзьям море удовольствия!

THE LORD OF THE RINGS

The Lord of the Rings: Собери своё Братство!

Отправляйся в путь, дабы уничтожить кольцо – источник всех войн в Средиземье. Выбери, чем ты будешь играть: коллекционными фигурками или карточками.



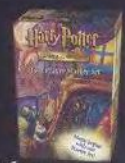
STAR WARS
TRADING CARD GAME

StarWars – это игра для настоящих джедаев, ценителей космических сражений и гурманов интеллектуальной игры.



HARRY POTTER
TRADING CARD GAME

Harry Potter – это твой билет на паровоз Хогвартс-Экспресс. Ты сможешь сам побороться по коридорам школы Магии и Волшебства. Эта игра круче, чем полеты на Нимбусе 2000!



Все эти игры Вы всегда можете приобрести в клубах Интеллектуальных Настольных Игр или заказать через сайт:

www.sargona.ru
www.sargona.com.ua

★ ★ ★

Клубы интеллектуальных настольных игр:

Москва:

"Портал", тел. (095) 248-49-03
м. Смоленская, 4-й Ростовский пер., д.2/1
"Одиссея", тел. (095) 493-98-48
м. Сходненская, ул. Нешидовская, д.20/1
"Ойкумена" (www.trading-post.ru)
тел. 8-905-500-24-34,
м. Бауманская, ул. Спартаковская, д.19, кор.3

Санкт-Петербург:

"Саргона", тел. (812) 445-10-54
м. Новочеркасская, Новочеркасский пр-т, д.47/1

Киев:

"Легенда", тел. (044) 461-31-61.
м. Минская, ул. Богатырская, д.2Б,

Вход в клубы и обучение играм БЕСПЛАТНО

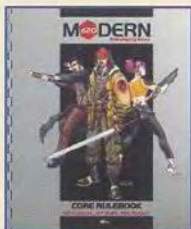


Все торговые марки и логотипы официально зарегистрированы и являются собственностью компании и охраняются законом.

d20 Modern

Жанр: ролевая игра ■ Издатель: Wizards of the Coast ■ Распространитель: Спаргона ■ Сайт: www.wizards.com ■
Количество игроков: 2—7 ■ Длительность партии: от пары часов до нескольких лет ■ Язык: английский

Появление отк-
рытой игровой
механики d20
System дало жизнь
громоздному количе-
ству новых ролевых игр
и вспомогательных
пособий. Впрочем, ли-
дирующие позиции
среди всех этих про-
дуктов занимают игры разработчика систе-
мы, **Wizards of the Coast**. Обзоры фэнтезий-
ных **Dungeons & Dragons** и фантастических
Star Wars уже появлялись на страницах «Иг-
романии»; на сей раз
мы поговорим о пос-
ледней игре из лиде-
рской триады — **d20 Modern**.



Как и следует из
названия, действие
d20 Modern перене-
сит нас... да, в прин-
ципе, никуда особо не
переносит. Рубеж XX
и XXI веков, Соеди-



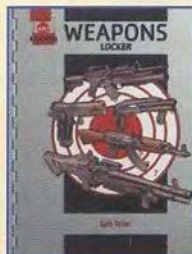
ненные Штаты или другая страна западной
цивилизации, вертолеты, компьютерные се-
ти и автоматы Калашникова. Короче говоря,
игра в современный мир, начинающийся
прямоком за вашим окном. И вместе с тем
— не совсем. Авторы книги правил придума-
ли специальный термин, описывающий ба-
зовый мир игры, — *Кинематографическая
Земля (Cinematic Earth)*. Не повседневная
жизнь, самое интересное в которой для



большинства из нас заключается в походе в
ночной клуб или попытке устроиться на ра-
боту, а тот вариант современности, который
открывают нам кинофильмы, телеэкраны и
компьютерные игры. Мир секретных аген-
тов, командос, кулацкеро- и акул шоу-
бизнеса.

Всякому знакомому с **d20 System** (напри-
мер, по той же **D&D**) будет достаточно про-
читать книгу правил по диагонали, чтобы на-
чать играть или «мастерить». Она устроена
точно так же, как и подобные руководства по
другим играм «Визардов». Стандартные
шесть атрибутов персонажей — сила, лов-
кость, телосложение, интеллект, мудрость,
харизма. Базовых классов тоже шесть, каж-
дому соответствует один из атрибутов. Тут
надо заметить, что **d20 Modern** — система,
поощряющая мультиклассовых персонажей:
совершенно обычным делом является, когда

у героя есть три клас-
са, в каждом из кото-
рых — по 2—3 уровня.
Из чисто «модернов-
ских» особенностей по
сравнению с другими
d20-играми от WotC
стоит упомянуть заня-
тость (каждый игрок
может решить, чем его
персонаж занимается



«по жизни» — от водителя грузовика до вра-
ча-стоматолога), очки действия (работают
наподобие *force points* в **Star Wars RPG** —
улучшают броски d20 в критических ситуа-
циях) и финансовую систему. Последняя от-
личается простотой и гибкостью: вместо де-
нег введено абстрактное «богатство»
(*wealth*), записываемое в виде бону-
са к броску. Когда игроку необходи-
мо что-либо купить, он делает про-
верку богатства против указанной в
описании покупки сложности. Особо
денежные траты уменьшают богат-
ство, получение уровней и сокро-
вищ — увеличивают.



Вторая и
третья главы
посвящены со-
ответственно
умениям и на-
выкам. Список
их несколько
расширен и от-
редактирован

по сравнению с **D&D**,
но общие принципы остались прежними, да
и знакомые примеры в описаниях вызывают
ностальгическую усмешку. Над чем поста-
рались, так это над главой четвертой, «Сна-
ряжение». Десятки видов огнестрельного и
не очень оружия, средства передвижения,



перечни товаров и услуг; специальные пра-
вила для черного рынка и любителей жить
на широкую ногу — все это заслуживает де-
тального изучения. Боевая механика (пятая
глава) в общих чертах сохранена, однако до-
полнена правилами для транспортных
средств. Наконец, в шестой главе игроки
найдут 12 «продвинутых» классов — анало-
гов элитных из **D&D**.

Раздел, предназначенный для мастера
игры, включает в себя стандартные советы
по проведению сессий и написанию приклю-



чений, списки врагов и союзников, а также
три альтернативных сеттинга. Помимо «*Кине-
матографической Земли*», нам предлагаются
Shadow Chasers — борьба с вампирами, обо-
ротнями и прочими порождениями Тени, яв-

ная параллель с
«Миром Тьмы» от
Atlas Games;
Agents of PSI —
псионика и прочая
экстрасенсорика;
и *Urban Arcana*,
выпускающая на
улицы городов
гномов, драконов
и прочих обите-
лей фэнтези (мож-
но найти общее с
Shadowrun). По
каждому из сет-
тингов обещают
выпустить отдель-
ные книги, причем

в случае с *Urban Arcana* обещание «Визарды»
уже сдержали. Третья вышедшая на сегодня
книга по **d20 Modern** — **Menace Manual** —
представляет собой собрание чудид, част-
ных лиц и организаций, могущих встать про-
тив игроков, а четвертая — **d20 Weapons
Locker** — громадную коллекцию оружия.

В общем и целом — весьма и весьма
примечательная ролевая игра, достойная
встать в один ряд с **D&D** и **Star Wars**. В
пользу этого свидетельствует и значитель-
ное число дополнений к «Модерну», издан-
ных сторонними компаниями. К сожале-
нию, WotC явно рассматривают ее как вто-
ростепенный проект: четыре книги за пол-
тора года существования — это не деся-
тки томов, как у **D&D** и **SW**. Впрочем, интер-
нет-страница игры еженедельно обновля-
ется, а раз в месяц публикуются бесплат-
ные приключения. Будем надеяться, что
«Визарды» не перестанут разрабатывать
такую интересную тему, как альтернатив-
ная современность.

Подробная статья об игре: раздел «Ин-
фоБлок» — «Вне компьютера».

Петр Тюленев

Геймплей	*****	(9)
Игровой мир	*****	(8)
Художественный дизайн	*****	(8)
Качество изготовления	*****	(9)
Оригинальность	*****	(6)
РЕЙТИНГ «МАНИИ»:	*****	8

e-mail рубрики: vnecomp@igromania.ru

Lord of the Rings TCG: Siege of Gondor

Жанр: коллекционная карточная игра ■ Издатель: Decipher ■ Распространитель: Саргона, Хобби-игры ■ Сайт: www.decipher.com
■ Количество игроков: 2—6 ■ Длительность партии: 45 мин ■ Язык: английский

Восьмое по счету расширение карточного "Властелина колец", вышедшее 10 марта, носит название "Осада Гондора", состоит из 122 новых карт и является логическим дополнением к базовому сету третьего блока — "Возвращение короля". Исторически сложилось, что второй сет каждого блока, выходящий после премьеры соответствующего фильма кинотрилогии, а не до нее, вводит значительное количество новых интересных карт, включение которых в базовое расширение блока было бы невозможно вследствие ограничений New Line Cinema. В "Осаде Гондора" такими приятными сюрпризами стали призраки-клятвопреступники, умбарские пираты и Шелоб.

Для клятвопреступников, являющихся спутниками гондорской культуры, было придумано новое свойство — *enduring*. Смысл его в том, что персонаж с *enduring* за каждую нанесенную ему рану получает +2 к своей силе. Эта полезная способность омрачается только двумя обстоятельствами. Во-первых, каждый призрак-клятвопреступник при вводе в игру требует добавления жетона

(или жетонов) угрозы. Во-вторых, *enduring*ом обладают и некоторые враги, в том числе новая версия Короля-чародея.

Умбарские пираты, ставшие третьей субкультурой рейдеров, плавают на своих галерах, сбрасывают снаряжение Свободных народов и активно пользуются инициативой. Шелоб развешивает свою паутину и ловит в нее неосторожных орков, зато новая версия фамильного клинка Бэггинсов, Жала, дается в руки не только Фродо, но и верному Сэму. Смагол-Голлум же окончательно перешел на темную сторону: в его культуре на сей раз всего две светлые карты.

"Осада Гондора" выпускается, как всегда, в 11-карточных бустерах и 63-карточных стартерах. Стартовых наборов два: один основан на Мерри и роханцах с моргульскими орками в роли темной стороны, а другой — на Пиппине и гондорцах, сопровождаемых южаками. Три карты в каждом стартере —

случайным образом подобранные редкие. Следующий сет игры, *Mount Doom*, должен появиться в июле этого года.

Петр Тюленев

Геймплей	*****	(9)
Игровой мир	*****	(9)
Художественный дизайн	*****	(9)
Качество изготовления	*****	(10)
Оригинальность	*****	(6)
РЕЙТИНГ "МАНИИ":	*****	9



Магия и интернет

Повышаем мастерство
с помощью информации из Сети

Существует много способов улучшить свою игру и подняться на высоты магического Олимпа. Но из всех возможных важнейшим для нас является кино... эээ... то есть я хотел сказать — онлайн! В любой стратегической битве побеждает тот, кто обладает нужными знаниями и владеет наиболее точной информацией. На просторах интернета полно сайтов, посвященных «Магии». Есть несколько программ для игры в MTG по Сети, такие как Magic Online и Apprentice. Кроме того, не надо забывать о сугубо магических форумах и иг-каналах. Среди всего этого многообразия полно полезной информации, которая может вам пригодиться. Но еще там много всего того, что никакой пользы не представляет и даже может нанести вред. Причем объем доступной информации ограничен только вашим желанием ее найти. Даже в нашей стране, где и «Магия», и интернет распространены не столь повсеместно, как в Европе или Америке, найдется сотня сайтов, посвященных MTG. Чтобы не потеряться в дебрях Сети, нужно иметь представление о предмете поиска. Итак, есть два вида знаний — общеетеоретические и практические. Под общеетеоретическими я подразумеваю знание основных стратегий, общие принципы игры, базовые представления о колодостроении и прочие вещи, которые не меняются из года в год. Эти знания никак не связаны с текущим форматом, хотя всегда проецируются на него. Например, решение дилеммы *limited* — ходить или тянуть? Под практическими же я понимаю те знания, которые относятся непосредственно к данному формату — метагейм, колоды, оценка карт на драфте. Те же сетевые деклесты явно относятся к практическим знаниям. В каком виде все это доступно? Как, чему и у кого стоит учиться в Сети? Какова ценность сетевого игрового опыта? Вот основные вопросы, с которыми сталкивается любой маг, вырвавшийся на онлайн-просторы. Помимо видов знаний, есть еще и формы их хранения, и методы их оценки. Кроме того, разные игроки могут преследовать совершенно разные цели. Обо всем этом и пойдет речь в статье, с которой вы можете ознакомиться на диске.

Антон Курин

НЕЗАМЕНИМЫЙ ПОМОЩНИК

Палм упрямо молчал, пока я ворочался полночи без сна, когда забылся, наконец, под утро на пару часов, молчал, когда я протер глаза, когда умывался, когда лениво размахивал руками на балконе, изображая зарядку, и молот кофе. Собственно, в такой ситуации обычный человек ждал бы телефонного звонка, но я-то знал Иркин характер. С нее станется прислать по почте письмо в пару строк: нечто информативное, вроде "не звони мне больше" плюс штамп из любимых ею мягких книжек серии "Страсть" типа "между нами все кончено".

Я плюнул на все и пошел в ванную. По закону подлости, мелодичная трель, сопровождающая получение почты, прозвучала именно в тот момент, когда я с остервенением выдавливал на волосы остатки шампуня.

Заслышав сигнал, я в три движения смыл пену, сдернул с вешалки полотенце и поскакал по коридору, оскальзываясь на поворотах. Линолеум и мокрые ноги — плохое сочетание; я разбил стакан с зубными щетками, уронил вешалку и чуть не своротил книжную полку, уцепившись за нее во время очередного пируэта. В конце концов танец смерти закончился трагедией: я безосознанно наступил бедняге Клаусу на хвост. Разбуженный непонятным шумом, кот носился за мной, полагая, что неугомонный хозяин затеял нечто вроде игры. За что и поплатился. Дикий, полный ненависти к этой несправедливой

жизни мав огласил квартиру, на короткое время повергнув меня в шок. После чего Клаус ядовито прошипел нечто нелицеприятное в мой адрес и забился под шкаф. Два горящих мстью зеленых глаза не предвещали ничего хорошего.

— Клаус! Ну, прости, я случайно...

Злобное шипение.

— Ну и пошел ты.

Я схватил со стола палм, мокрыми пальцами пробежался по панели, чувствуя, как сердце дает ударов сто двадцать.

В папке "Входящие" зияла пустота.

Черт! Сам же вчера настроил палм удалять все письма от Ирки. Озлился, типа. Теперь только и оставалось, что гадать: она это была или какой-нибудь обычный спам, типа "писем счастья" или предложения поучаствовать в семинаре бухгалтеров.

Ладно, на сей случай остался лог.

"Письмо удалено. Прислано с адреса интернет-кафе на Лесной, 12. Абонент — konfetka@email.ru. Ирка!

— Откуда ты знаешь? — зло буркнул я. Вот до чего дошел — разговариваю с собственным компьютером!

Забыл я, что в палм встроен микрофон и распознаватель речи — для голосового ввода. Но с пару месяцев назад я проапгрейдил систему, и теперь палм умел отвечать на простые вопросы: "Сколько времени?", "Как проехать туда-то?", "Когда день рож-

дения у шефа?" и т.д. Только вот этим все не ограничилось — следующие версии наладонник скачивал сам, стоило только забыть его на ночь с подключенным к розетке сети шнуром.

По экрану побежали строчки: "В памяти данной модели сохранены cookies абонента konfetka@email.ru — любимые шрифты, размер, фон сообщений. Все совпадает. Контакттировать с абонентом konfetka@email.ru больше нет необходимости: у нее нет ни палмтопа, ни даже ноутбука. В Сеть этот абонент выходит с домашнего компьютера или, как сегодня, из интернет-кафе. Сейчас это уже вышло из моды. Абонент kisunya@pochta.ru по всем техническим параметрам больше подходит для устойчивого контакта. У нее последняя модель Sony Clie с процессором 200MHz, цветной экран, откидная клавиатура плюс все функции: GPRS, nScribe, GPS. Следует по возможности сократить дальность связи с ней. Букет цветов и открытка через службу доставки уже высланы абоненту kisunya@pochta.ru".

Я плюнул, в сердцах метнул палм на диван и снова поплелся в ванную — смыть.

На половине пути меня остановил требовательный писк. Неужели снова почта?

"Необходимо сократить повышенные нагрузки на корпус", — писал палм. — "Иначе возможна нестабильная работа и повреждение блоков памяти. Хорошим решением будет замена корпуса на такой же, но из ударостойкой пластмассы. Также рекомендовано ограничить использование модели в средах с повышенной влажностью..."

Винового вытирая мокрые ладони, я читал дальше:

"...или приобрести водонепроницаемый чехол. В противном случае есть риск короткого замыкания любого из микроэлементов на главной плате".

Я полез под душ, проклиная все на свете. Больше всех досталось Винеру, Тьюрингу и, по привычке, Биллу Гейтсу. Вызов запищал снова, но я твердо решил не обращать внимания. Ну-ну, посмотрим, у кого быстрее сядут батарейки.

Через пять минут палм трезвонил не переставая. Я до упора повернул кран и принялся фальшиво насвистывать.

Вернувшись в комнату, я застал следующую картину: Клаус таки выбрался из-под шкафа и, решив, видимо, что с мстью пока можно подождать, терзал верещащий комп лапой. Похоже, кот назначил на сегодня наладонник новой игрушкой.

Я живо припомнил, сколько денег отдал за палм, похолодел и завопил на всю квартиру:

— Клаус! Брось! Кыш!

Сосед-пенсционер, большой поборник тишины, привычно заколотил в стену. Кот же независимо тряхнул в мою сторону хвостом, но все-таки оставил комп в покое, шлепнув раз-другой напоследок.

Дрожащими руками я схватил пострадавший наладонник. Аппарат писал:

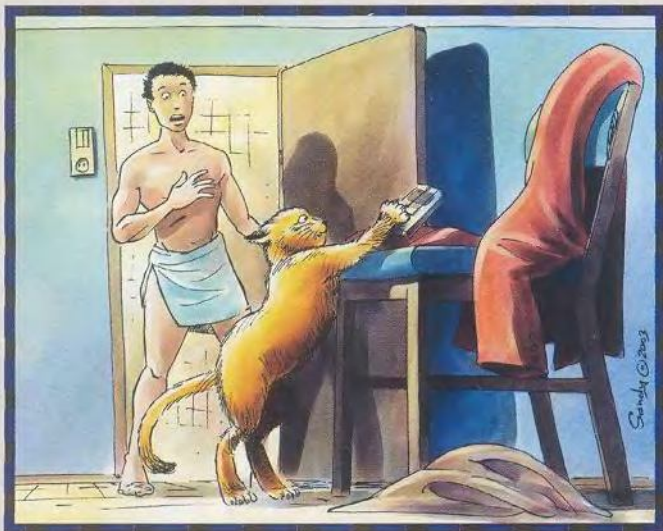
"Признано необходимым избавиться от домашнего животного семейства кошачьих. Вышеупомянутый объект поцарапал заднюю панель и пытался сгрызть гнездо ИК-связи. Стоимость возможного ремонта превышает цену данного животного в прайс-листе фелинологического клуба на..."

Дальше я читать не стал, просто ткнул в "удалить". Палм послушно убрал текст с экрана, после чего в который уже раз призвал меня пополнить текущий счет. Я намеренно не держал на нем много денег, дабы комп не зарывался. Оплачивать его бесконечные апгрейды, сервис-паки и аттачменты я уже устал.

Палм снова послушно отреагировал на команду "удалить", и это меня насторожило. Обычно он раз по три выкидывал окно "вы уверены?", прежде чем предупреждение о возможной блокировке счета исчезало с экрана.

Предчувствуя недоброе, я влез на сайт провайдер, вызвав страницу личной статистики.

Ух ты! Совершенно непостижимым образом на моем счету лежало почти три сотни долларов. Кроме того, кто-то подключил меня к услугам GPS-поиска и GPRS. От общей стоимости контракта у меня подкосились ноги.





— Блин! — в сердцах я чуть не хватил палмом об пол. — Кто включил всю эту хрень!

“Целесообразно полностью использовать возможности данной модели. Ее призвание — облегчать жизнь пользователю”.

— А поиск зачем? А GPRS? Я специально ничего этого не настраивал! Мне и на обычный интернет денег не хватает!

“Субпортативный компьютер обеспечивает пользователю мгновенную и удобную связь, выбор оптимального пути и пользование интернетом в любой точке мира. Нежелание настраивать данные функции лишает компьютер этих возможностей”.

— Да плевать мне на возможности! Где на все это денег взять?!

“Нет необходимости волноваться. Источник финансирования на ближайший месяц найден. Баланс лицевого счета составляет 296,45 \$. Это позволит данной модели функционировать в пределах своих возможностей не менее двадцати восьми суток”.

Я живо припомнил таинственное появление на счету трехсот баксов. Волосы на голове медленно зашевелились.

— Откуда деньги?

“По безналичному переводу с расчетного счета 324465675456 в Промтудбанке”.

— Это были деньги на крайний случай! А что я кушать буду?!

“Счет 324465675456 пополнен на такую же сумму”.

Мне очень сильно не хотелось узнавать правду, но я все-таки спросил:

— Как?

Вместо ответа палм выдал какой-то счет. В верхнем правом углу красовалась эмблема интернет-аукциона E-bay. Я пробежал глазами строки, и...

— А-А-А!! ЗАЧЕМ ТЫ ПРОДАЛ МОЮ МАШИНУ!!!

“Данная модель автотранспортного средства устарела. Кроме того, она не в состоянии обеспечить пользователю положенный по современным стандартам уровень безопасности”.

Моя “пятерка”... Конечно, я купил ее не новой, пять месяцев пришлось потратить на то, чтобы окончательно привести ее в порядок, но — триста долларов! Да я только на косметический ремонт убил раза в два больше!

Палм, словно поняв мое состояние, услужливо подсказал:

“В разделе AUTO автотранспортное средство ВАЗ-2105 не пользовалось спросом. Приш-

лось перевести лот в раздел ANTIQUE. Менее чем через семь часов лот выкуплен любителем антикварных автомобилей из Аахена, Германия. К сожалению, других желающих не нашлось, и автотранспортное средство ВАЗ-2105 ушло по первоначальной предложенной цене”.

Наверное, надо было растоптать ненавистный комп, поморщиться с Клаусом и забыть обо всем, но палм печатал дальше, и я, как зачарованный, вчитывался в бегущие строчки:

“Чтобы обеспечить постоянное пополнение счета, необходимо повысить финансовое состояние пользователя. Компании “Портейбл телеком” был отправлен факс с резюме, сегодня утром пришло приглашение на собеседование. Компания торгует портативными компьютерами, сотовыми телефонами и аксессуарами. Просматривается возможность для пользователя заработать деньги на безлимитный тариф и обеспечить данной модели субпортативного компьютера лучший уход. В качестве первых шагов желательно приобрести водонепроницаемый чехол и новый литий-ионный аккумулятор”.

Я завыл, как загнанный зверь. Клаус присоединился, не отставал и сосед.

“Собеседование назначено на завтра, 21 марта, на 9:00. Сегодня, 20 марта, в 17:00 пользователя ожидают в ателье “Элегант” для примерки костюма”.

В первые секунды голос отказался повиноваться, выговорить я смог только со второй попытки:

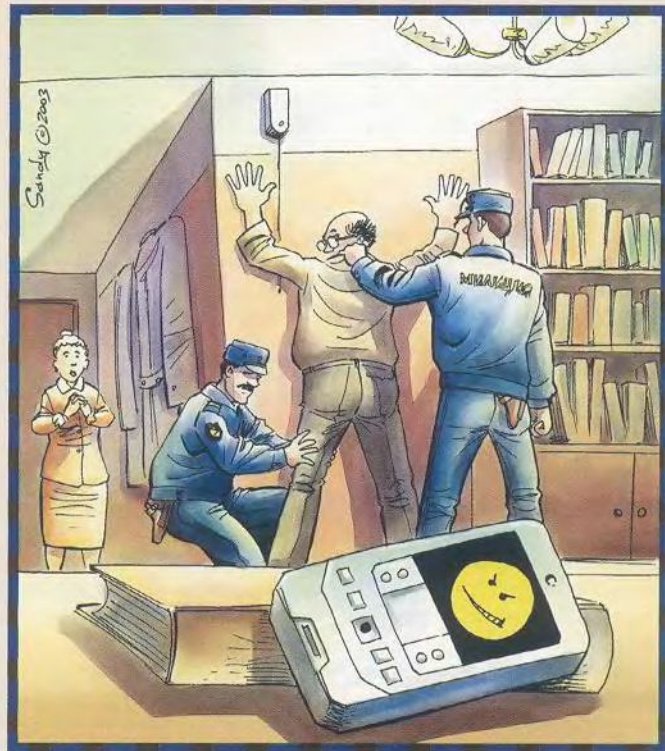
— Ч... Что? Какого еще костюма?

“Костюм заказан данной моделью. Пользователю необходимо учитывать, что выгодное впечатление на потенциальных работодателей приобретается в том числе и внешним видом”.

Палм взялся цитировать какую-то шуточную статью из серии “как получить работу”, но я не поддавался. Остановив скроллинг текста на фразе “в рваных джинсах и нестиранном свитере рассчитывать на получение места может только неисправимый оптимист”, я недогнущей рукой ткнул в “удалить”.

— Вот так. И вообще, никуда я не поеду. Мне на работу надо, и так опаздываю. Начальство меня без соли съест!

“Нет необходимости. Директору института водных проблем факсом отправлено заявление



об уходе по собственному желанию. От имени пользователя данной модели субпортативного компьютера”.

— Что?!

Палм не обратил внимания на мой крик, зато синхронно отозвались сосед и Клаус. Комп продолжал:

“Представляется целесообразным забрать костюм из ателье “Элегант” сразу после примерки. Абонент kisunya@pochta.ru назначила пользователю вечерний контакт. Сообщение получено в 9:23”.

Я прочитал украшенное розочками и сердечками письмо и мстительно рявкнул:

— Я никуда не пойду.

“Ходить нет необходимости. Контакт будет происходить на территории пользователя. Абонент kisunya@pochta.ru особенно настаивала на этом. Встроенный в данную модель анализатор эмоционального колебания голосовых связок позволяет заключить, что абонент был взволнован и рад”.

Ну, еще бы! Эта стерва Лариска только того и ждет!

— Да плевать я хотел на абонента... как ее там? Дура она.

“Абонент kisunya@pochta.ru является пользователем последней модели...”

Я плюнул и начал одеваться. Стоит явиться прямо к директору и внести разъяснения по поводу заявления об уходе. Я пока не знал, как именно, но был уверен, что объяснять придется: на-

чальство у нас имеет дурную привычку появляться на работе раньше всех. Так что факс он уже прочитал.

Минут через семь, всклокоченный и злой, я вышел из подъезда. Улица привычно застыла в бесконечной пробке, троллейбус уныло торчал в сотне метров от остановки. Ждать не было смысла — пешком быстрее.

Палм в кармане коротко пискнул. Ненавистный комп выдал на экран стилизованную карту района, демонстрируя преимущества GPS:

“Путь, отмеченный на плане как 1А, короче привычного для пользователя на семь метров и двадцать шесть сантиметров. Кроме того, по информации Дорслужбы, на улице Каменева проводятся работы по ремонту дорожного полотна. Представляется целесообразным...”

Я упрямо свернул на Каменева, и наказание последовало незамедлительно — дорогу перегородил гигантский дорожный комбайн, пятеро потных здоровяков в оранжевых робах хмуро ворошили лопатами горячий асфальт.



...Когда я увидел его на полке, сразу понял — это ОН. Комп моей мечты. Меня словно магнитом притянуло к витрине. В нем все было прекрасно: серебристый корпус, как влитой сидящий в руке, широкий графический экран, удобная откидная

клавиатура, изящное перо... Огромный ассортимент возможностей завораживал, несмотря на то, что мне из него понадобится едва ли четверть. Палм стоял на витрине и подмигивал мне подсветкой дисплея, улыбался веселенькой заставкой и обещал целый мир в трехсотграммовой коробочке. Вот только о цене я почему-то не задумался. Просто купил — и все. Сорок минут спустя, сжимая под мышкой красочную упаковку, я остановился у выхода и попытался припомнить, сколько же я заплатил. Оказалось, что достаточно просто заглянуть в чек, и все выяснится. Я посмотрел. И начал щупать под собой опору. Опора исчезла, пришлось облокотиться о стену.

Цена оказалась... катастрофической.

Проблема решилась трехмесячным пайком "быстрой" вермишели, которую я кушал, грустно перебирая счета от провайдера, компаний сотовой связи и интернет-магазинов, торгующих программным обеспечением.

Жизнь немного наладилась после того, как я "случайно" забыл наладонник в парке, на лавочке. Целый день я делал что хотел, говорил с кем хотел и наслаждался свободой. Вечером позвонили из бюро находок и велели забрать пропажу. Палм никто не возвращал — работник бюро выезжал на место, проверяя анонимное сообщение.

Через три дня я кинул палм в мусорный контейнер и сбежал. Его нашел какой-то несчастный кандидат биологических наук, следующим же утром арестованный за торговлю краденым. То же, кстати, по анонимному пись-

му. Комп вернули законному владельцу, то есть мне, содрав три листа показаний.

Бездомный, которому я подарил палм на следующей неделе, сам принес его назад. Стоило мне машинально взять из протянутой руки газетный сверток, как бомж развернулся и рванул вниз по лестнице с дикой скоростью.

Потом друг попросил палм займы на пару дней — у него настала пора экзаменов, и наладонник не помешал бы. Надо сказать, Валерка очень удивился той радости, с которой я отдал аппарат. От предложения забрать насовсем отказался — что-то ему показалось подозрительным. Уже через два часа Валерка прибежал весь мокрый, двинул мне в зубы и бросил палм на стилик в прихожей.

Позже я выяснил, что любимая девушка плеснула ему стакан сока в лицо и велела не показываться на глаза. Оказывается, палм осчастливил ее открыткой не самого пристойного содержания — пресловутый анализатор эмоционального колебания голосовых связок подсказал ему, что Валеркину девушку обуревают неудовлетворенные инстинкты. То ли алгоритм анализатора оказался несовершенным, то ли инстинкты оказались запряваны слишком глубоко — теперь уж не узнать. Валерка с того времени у меня больше не появлялся...



Палм пискнул. Я прекрасно знал, что ему надо, но все-таки глянул на экранчик. Надежда на Иркино письмо еще не умерла.

"Данное направление движения не может привести пользова-

теля к месту работы. Для выбора правильного пути следует..."

Я промолчал. Мелькнувшая еще дома мысль приобрела реальные очертания.

"Направление движения, выбранное пользователем, может вести только на набережную".

Я упрямо молчал.

Неожиданно палм меня одобрил:

"Признано целесообразным продолжать движение в направлении набережной. Расположенный рядом парк — излюбленное место отдыха пользователей противоположного пола. Получено подтверждение об увольнении с работы пользователя данной модели, выходное пособие за минусом штрафных вычетов перечислено на счет".

Я заскрипел зубами.

"Абоненту kisunya@pochta.ru выслано предложение начать контакт в парке у набережной. К сожалению, абонент в данный момент не доступен, что можно объяснить только недостатками GPRS-протокола оператора мобильной связи. Это может несколько осложнить контакт с абонентом kisunya@pochta.ru в дальнейшем. Необходимо уговорить ее улучшить программное обеспечение и сменить оператора мобильной связи".

Я облокотился на гранитный парапет и посмотрел на воду.

"Пользователю желательно наладить контакт с кем-нибудь из находящихся в парке пользователей противоположного пола. В 27 метрах к северо-западу находится абонент milka2002@pochta.ru. Контакт с абонентом признан нецелесообразным — субпортативный компьютер данного абонента не имеет ни возможности воспроизведения видео, ни даже дополнительных слотов расширения памяти. Пользователю рекомендовано обратить внимание на абонента yurik@email.ru в 312 метрах к югу. У абонента новейшая модель Compaq iPAQ".

— Это мужик.

"Пользователю необходимо знать, что в текущий период времени особую ценность приобретает нетрадиционный подход. Устаревший взгляд на первичные полые признаки..."

— Прощай, друг, — ласково проговорил я, держа руку над водой.

Палм записал совсем уж переносимо. Прохожие начали оглядываться. Некоторые шарили по карманам в поисках своих

наладонников.

— Прощай, — еще более счастливо повторил я.

Я разжал пальцы, и комп, вереща, полетел в воду. Круги на воде стали для меня самым сладостным зрелищем в жизни. Я несколько минут простоял у парапета, наслаждаясь тишиной и свободой.

На работу я добрался быстро. Директор был на месте, и я, решив не откладывать самое страшное на потом, пробился сквозь Аллочку к нему на прием. Несмотря клокотавшую в нем ярость, шеф не без тревоги воззрился на мою дергающуюся щеку и фиолетовые круги под глазами, покачал головой. Но стоило ему открыть рот, чтобы устроить мне положенную головомойку, как тут же записал селектор:

— Олег Сергеич, — взволнованно проговорила Аллочка, — там, это... звонят из милиции, говорят...

— Что им надо? — рявкнул шеф, перенося на ни в чем не повинную секретаршу всю мощь своего гнева.

— Говорят, им нужен Малышев.

— Скажи, что Малышев сейчас у меня на приеме, сначала я выясню, что значат все эти его художества...

Он умолк, очевидно, заинтересовавшись судорогой, перекосившей мое лицо.

— Впрочем, соедините. Я дам ему трубку.

Директор смерил меня уничтожительным взглядом и указал на телефон. Я прокашлялся.

— Кхм... Да?

— Гражданин Малышев?

— Да.

— Всеволод Алексеевич?

— Да, я, в чем дело?

— Старший лейтенант Пименов, оперуполномоченный ОВД "Прибрежное".

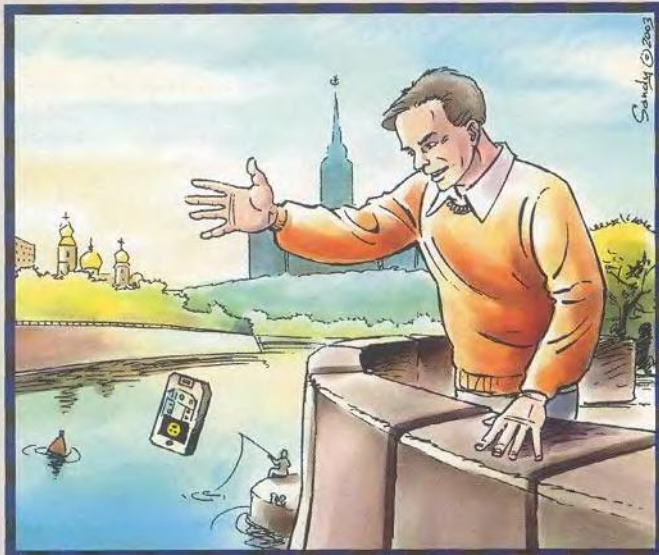
— Что случилось, лейтенант?

— На пульт оперативного дежурного поступил сигнал о тайнике североречной преступной группировки. Неизвестное лицо направило в управление факс с заявлением. Якобы преступники прячут в воде у самого берега большую партию оружия. Было поднято по тревоге водолазное подразделение, прочесали дно реки в указанном месте.

Мне поплохело.

— И что?

— Гражданин Малышев, почему вы опять не заявили о пропаже своего компьютера!? ■





Олег Полянский

Нынешняя "Почта" получилась невероятно интересной. Еще ни разу с тех пор, как я начал ее вести, я не отвечал на письма с таким рвением и азартом. Порадовало и разнообразие тем, затронутых авторами писем, и острота вопросов, которые они ставили. Надеюсь, мне удалось со всем этим разобраться и ответить так, чтобы чтение "Почты" оставило у вас приятные впечатления и интересные мысли. Кстати, об интересных мыслях: непременно обратите внимание на конкурс "Первого апреля — никому не верю!". Думаю, вам найдется над чем поломать голову.

Ну-с, начнем.

Письмо номера Все-в-одном

Я вот тут хотел начать свое дело (когда закончу обучение — лет через 6) — открыть компьютерный клуб.

Но до меня дошла одновременно ужасная и радостная весть: лет через 15-20 системные блоки как таковые исчезнут! Все дело в том, что скоро появятся "серверные комплексы", которые заменят нам, ув. геймеры, родной, красивый системный блок! Проще говоря — появятся крутые компании, которые будут продавать нам места в их огромном "супер-Писюшнике" (в одном "серверном комплексе" будут подключены одновременно куча юзеров). Т.е. у нас будут только клавиши и мышь (а может, уже кибер-перчатки) с мониторами...

Выгода всей этой идеи в том, что все будут использовать лицензионные продукты. Способами а-ля "давайте скинемся вон на ту прогу..." можно будет покупать ее примерно за пару долларов на одного юзера. Причем все будет общее, хотя на сервере можно будет купить себе личное винчестерное место. Ну, и конечно, таким образом безопасность сетей можно будет увеличить в сотни раз!

Конечно, сейчас такая идея в духе "Матрицы", возможно, кажется безумной, но она реальна. Вдруг в этом самом будущем государство сможет контролировать все компы! А кто не включился в такую сеть — преступник! Ужасно это или нет, но в стране "зеленых президентов" такая практика уже существует. Но пока она дойдет до нас... :)

LeoNer (levtmn@rambler.ru)

Олег Полянский

Итак, проходит лет 15—20. Компьютеров в частном владении больше не существует (разве что ноутбуки). Есть только суперсистемы, принадлежащие крупным и не очень компаниям-провайдерам. От суперсистем (СС) идут провода в наши квартиры и офисы. Эти провода подключены к нашим мониторам, клавиатурам и мышкам. Одна суперсистема обслуживает, к примеру, несколько

сот человек одновременно. Эти несколько сот человек просто оплачивают ежемесячные счета за услуги СС-провайдеров и пользуются себе на здоровье всем, что может предоставить компьютер. При этом — не парятся по поводу его настроек, апгрейдов, перестановок Windows, вирусов, багов, дисконнектов и по всем прочим поводам, которые неизбежно отнимают время и силы у пользователей в наше время.

А государство тем временем преспокойненько отслеживает все действия юзеров суперсистем и делает свои государственные выводы...

Что, картина и в самом деле сколь ужасная, столь и прекрасная. С одной стороны, очевидны преимущества такого подхода, сводящиеся в основном к удобству в пользовании компьютером. С другой — не менее очевидны и недостатки: юзеры — больше не хозяева своих верных машин и содержащейся в них информации. Хотя по поводу последней СС-провайдеры, конечно, будут всячески утверждать обратное (что, мол, хозяева и что никто в вашу информацию носа не сунет), отследить это будет практически невозможно (а как?). Словом, ситуация крайне неоднозначная.

Если прикинуть, как будут развиваться события, то можно предположить, что далеко не все захотят пользоваться СС. Возможно, возникнет целый фронт сопротивления (а-ля современные хакеры), представители которого будут отчаянно бороться за "индивидуальность" компьютеров. А государство, вероятно, начнет гнуть свою линию. Если дойти в рассуждениях до абсурда, можно даже представить, что органы госбезопасности начнут преследовать людей, владеющих собственным компьютером. Или что владение компьютером будет приравниваться к преступлению... Впрочем, это уже сюжет для романа в стиле "киберпанк".

Но сюжет сюжетом, а тема — крайне интересная. Что вы думаете по этому поводу, дамы и господа? Как считаете — лучше оставаться при своих компьютерах или же довериться СС-провайдерам? Как поведете себя в такой ситуации лично вы?

Как всегда, жду отзывов и писем на тему.

Письмо №1

Путь наверх

Здравствуйте! Вот, решил написать вам про то, что на компьютере можно не только играть (кто бы мог подумать?). Несколько лет назад, когда еще всюю играли в старый добрый StarCraft, я случайно набрел в директории этой игры на такой файл, как "WorldEdit.exe". С тех пор я мало играю на компьютере. Основные занятия — создаю карты для Warcraft III, рисую/редактирую текстуры, занимаюсь трехмерным моделированием в то время, когда сверстники в школе болтают про игры, а потом идут играть в компьютерный клуб. Теперь каждая попавшая ко мне игра подвергается жесткому анализу: осматривается реалистичность ландшафта, качество моделей, обдумываются методы их создания. Когда сижу в школе на ка-

ком-нибудь очередном скучном уроке, то при взгляде на стену невольно пролетают мысли типа: "Ага, вот как от не слишком гладкой поверхности отражается свет". Или когда просматриваю какой-нибудь даже очень интересный фильм, невольно обращаю внимание на работу с камерой, методы освещения (хотя обычно мы их не замечаем — привыкли, а в 3D анимации освещение очень важно). И так весьма часто. Вот я и не знаю, нормально ли это?

Теперь еще проблемы на голову: учусь уже в 10 классе, но даже понятия не имею, в какой институт поступать — тем более, что ни на что, кроме игростроя, совершенно не тянет. В прошлом номере "Игромании" был материал про институты игростроя, но это явно по карману не для всех. Такие дела...

Ваш, Unit187 (unit187@rambler.ru)

Олег Полянский

Не исключено, уважаемый Unit187, что лет так через пять-семь "Игромания" будет брать у вас интервью как у одного из ведущих отечественных разработчиков. Я искренне считаю, что из таких парней, как вы, и получаются разработчики хороших игр (не считите за сарказм или иронию). Если человек уже в юности чем-то увлечен настолько, что планирует связать с этим "чем-то" свою жизнь — он, как правило, добивается успеха в выбранной им области. То, о чем вы пишете в вашем письме, явно показывает силу вашего увлечения. Поэтому могу только пожелать вам успеха — думаю, вы найдете способ стать разработчиком и делать отличные игры. Тот, кто настойчиво ищет, — всегда находит. Это, можно сказать, неизбежно.

Эффективного поиска ради могу порекомендовать следующее. Вот у вас есть высокая цель: стать разработчиком. Разбейте путь к этой цели на несколько этапов, начав с конца. Задайте себе вопрос: что нужно сделать, чтобы начать разрабатывать игры? Очевидно, прийти работать в какую-то игровую компанию (либо, как вариант, создать такую компанию; но для этого нужен немалый опыт, которого лучше набираться в уже сложившемся, целеустремленном коллективе). Вакансий в игровых компаниях много — там постоянно набирают новых сотрудников (чтобы убедиться в этом, достаточно заглянуть в раздел вакансий на <http://dev.dtf.ru>). Идем дальше. Чтобы вас взяли на ту или иную работу (например, 3D-моделлера), нужно уметь хорошо (а лучше — великолепно) эту работу выполнять. Чтобы ее хорошо выполнять — нужно много учиться и тренироваться в том, чтобы воплощать свежеполученные знания в жизнь, постигая азы методом проб и ошибок. Учиться — не обязательно в специальном институте. По секрету скажу вам, что изрядная доля талантливых разработчиков как у нас, так и на Западе, никаких таких специальных институтов не заканчивали. Они просто много читали и постоянно практиковались в том, что хотели научиться делать хорошо. Этот способ более чем доступен при любых экономических условиях в вашей семье. Компьютер есть? Отлично!

Книги есть? Если нет — купите. Или найдите нужные материалы в интернете — благо он просто кишит всякой полезной информацией по самым разным областям человеческой деятельности. Станьте активным участником какого-нибудь специализированного форума — в интернете вы наверняка найдете единомышленников и учителей, которые будут рады дать вам несколько советов совершенно бесплатно, то есть даром.

Если вы будете действовать в таком ключе, то ситуация сама подскажет, что делать дальше, каким должен стать следующий шаг. Не забывайте: тот, кто настойчиво ищет, — всегда находит.

А насчет того, нормально ли ваше увлечение... Да настолько же нормально, насколько и любое другое сильное увлечение, будь то спорт, рыбная ловля или собирание марок! Так что не заморачивайтесь по этому поводу. С большой долей вероятности могу предположить, что масса людей вашего возраста даже не представляют, чем они хотели бы заниматься в жизни (и, возможно, даже не задумываются об этом). А у вас уже есть некий Путь, которым вы хотите идти. Это очень много, поверьте.

Письмо №2

Приторный запах халявы

Здравствуй, уважаемая редакция "Игромании"! Я прочитал в вашем мартовском номере статью из рубрики "Полезный софт" под названием "Вся правда о Shareware" и хотел бы поделиться своими мыслями по поводу этой статьи. Во-первых, я крайне не согласен с тем высказыванием, что надо платить за shareware- и другого типа платные программы, если есть возможность скачать кряк или другим хитроумным способом ее ломануть. Ведь по Интернету путешествует огромное количество серферов, хакеров, юзеров... И вы считаете, что после прочтения вашей статьи в них проснется совесть и они пойдут под ручку с родителями открывать счет на виртуальной кар-

точке, чтобы честно оплачивать понравившиеся им shareware-программы?!

Уверен, что НЕТ. Разумеется, никто, даже из банальной лени, не пойдет никуда открывать счета, когда можно залезть на всем известные сайты и скачать кряк, патч, ключ... И, во-вторых, вы забыли про смекалку и менталитет русского народа, которые черпают свои корни из глубины веков и обуславливаются вечным принижением простого крестьянина, ввиду чего у русского человека на протяжении немалого времени складывалось чувство досады и желание достать что-нибудь нахаляву, обдурить своих собратьев и т.д. Отсюда доверчивость наших сограждан, если упоминать о различного рода уличных лохотронах, лотереях и т.д.

Ну, это я, наверное, слишком глубоко копнул, но суть остается неизменной. Мы же не какие-нибудь там глупые янки (хоть я сейчас и рискую разжечь международный конфликт, но ничего не могу с собой поделать), которые добросовестно пойдут и заплатят столько, сколько надо. Русский человек не ищет легких путей, и этим все сказано.

С уважением, K@STR@TOR
(light_hacker@mail.ru)

Олег Полянский

Беда в том, господин K@STR@TOR, что русский человек как раз ищет легкие пути. Самый легкий путь в данном случае — это, конечно, разыскать в Сети кряк или регистрационный код, который превратит вашу shareware-версию программы в полную. Выбрав этот путь, не надо зарабатывать деньги, не надо идти в банк или на почту, не надо платить, в конце концов... Так мы, к сожалению, привыкли жить. Не так важно, в силу менталитета или еще каких причин, но — привыкли. И, как видно, очень не хотим отвыкать.

Однако не стоит забывать, что платить все же приходится — всегда и за все. Так уж устроена жизнь (или, если хотите, Вселен-

БЛИЦ-ОПРОС

Какой был твой первый компьютер?

Два: БК 0010-01 и "Спектр".

Почему занимаешься журналистикой?

Отличный способ самовыражения.

Работа и хобби одновременно.

В какие игры играешь регулярно?

UT 2003, Quake 3: Arena, Soldat.

Любимые музыкальные стили?

Нью-эйдж, кельтская музыка.

Где любишь отдыхать летом?

Кавказ, Хибины.



▲ Алексей Макаренков

ная). Другое дело, что платят не всегда деньгами. Можно расплачиваться, к примеру, чувством собственного достоинства, потерянным доверием разработчиков или даже экономической нестабильностью в стране. Почему "глупые", как вы выражаетесь,

БЕЗ КОММЕНТАРИЕВ

"НИКАКАЯ РЕАЛЬНОСТЬ МНЕ НЕ НУЖНА!"

Хочу раз и навсегда поставить большую и жирную точку на теме "Какую роль в нашей с вами жизни играют игры и компьютер в частности".

Последнее время стало модным писать письма типа "да фуфло эти ваши игры, лучше быть крутым и сильным наяву, так что живите в реале, а не в вирту-



але, и будет все хорошо". А на самом деле ничего хорошего не будет. Вот сидят у себя дома обычные геймеры-неудачники, читают такие письма и думают: да, тебе легко говорить, а если у меня рост метр с кепкой (и виновата тут пресловутая генетика, а не какие-то там игрушки), если те, с кем я общаюсь, — настоящие балбесы, и если в реальной жизни меня никто не понимает, что тогда, а? А тогда нужно взять и запустить своего верного железного друга и наплевать на все эти морали. И не надо никому доказывать, что в реальной жизни вы чего-то стоите, что ходите в спортзал, играете в подвижные игры, что все девушки от вас без ума — компьютеру до этого нет никакого дела, да и вам не должно быть тоже. Вы сидите, вы играете и реально осознаете, что какие бы там сказки про реальную жизнь не придумывали, а все равно

99% всех этих злых языков никогда не смогут в своей реальности угнать "конфетку" "Феррари" с самой дорогой стоянки на этой планете, не смогут выпотрошить сотню-другую плохих парней, оказавшихся не в то время не в том месте, и никогда не спасут мир от неминуемого конца. Так что решать, где быть: в реальности или по ту сторону монитора, — вам. А я играл, играю, буду играть — и никакая реальность мне не нужна!

Андрей Верещагин aka Veric
(versusveric@mail.ru)

P. S. Я не страдаю психическими расстройствами, не зависаю на компе больше 3-4 часов в день и вообще ко всему, что связано с компьютером, отношусь нейтрально — просто иногда человеку надо дать высказаться. Вот так вот.

янки платят за программы? Не только потому, что они к этому с детства приучены, но и потому, что могут это себе позволить. Почему они могут это себе позволить? Потому что неплохо зарабатывают (если уж покупают программы, которые на Западе в разы дороже, чем у нас). А почему они неплохо зарабатывают? Потому, что у страны, где они живут, — мощная экономика, которая позволяет им получать за свой труд адекватные деньги. Наконец, откуда взялась мощная экономика? Оттуда, что они платят за то, что им нужно, а не воруют это. Конечно, я утрирую, но в целом мысль передана верно.

Представьте, что будет, если вдруг в один прекрасный день все перестанут платить за себя, к примеру, в продуктовых магазинах. Магазины позакрываются к такой-то матери, — им будет невыгодно выставлять на полки продукты, потому что за эти продукты никто не платит (и по экономике страны будет нанесен мощнейший удар). Чтобы этого не произошло, магазины не полагаются на честность граждан, а устанавливают системы наблюдения и контроля, нанимают охрану. Потому что менеджеры магазинов знают — если не будет контроля, наши смелые граждане непременно "подарят" себе какую-то долю лежащего на полках товара (они и под контролем умудряются это делать, но все же таки в куда меньшей степени). Ибо, как вы правильно заметили, "у русского человека на протяжении немалого времени складывалось чувство досады и желание достать что-нибудь на халяву, обдурить своих собратьев".

Программы в нашей стране пока не настолько востребованы, как хлеб или одежда. Поэтому тот факт, что за 90% программ у нас не платят (или платят гораздо меньше, чем они стоят), не подкашивает кардинально экономику страны. Но и, как нетрудно догадаться, никоим образом ее не укрепляет.

Мы в своих статьях никого не заставляем платить за игры или программы — потому что, как вы понимаете, заставить невозможно. Но всегда можно предложить честный путь приобретения того, что вам нужно. И мы предлагаем. А уж дальше — вам решать, ступить на него или нет.

Одна просьба: прежде чем сделать выбор — подумайте о последствиях. Не тех, которые наступят завтра, а тех, которые наступят через год или десять лет. При этом не стоит руководствоваться принципом "после нас хоть потоп" — он не канает. За все приходится платить, рано или поздно. Не мы это придумали — так устроена жизнь.

P.S. Только не считите (даже если очень захочется) вышенаписанное попыткой прочесть мораль; я просто высказываю свое мнение по данному вопросу, не более.

Письмо №3

Под знаком пингвина

Я читаю "Игроманию" уже не первый год, но одного все же не понимаю. Почему затрагиваются самые разные вопросы, но никто не спрашивает об играх на других ОС — например, Linux. Ни для кого не секрет, что в последнее время эта

индустрия (относительно) бурно развивается. А по количеству пользователей Linux наша страна занимает почетное место. Конечно, организовывать приложение или еще один журнал было бы не самым лучшим для издательства вариантом, но игры для Linux — есть. Можно было бы сделать по ним рубрику при существующем объеме — или добавить несколько страниц. Даже для мобил рубрика есть, а для Linux нет. Стыдно, товарищи редакторы, стыдно.

Voodoo_Doll (voodoo_doll@inbox.ru)

Олег Полянский

Ей-богу, нет. Не стыдно. И вот почему. Ключевым словом в вашем письме является слово "относительно". Все на свете относительно, в том числе и популярность Linux. Несмотря даже на почетное место, которое наша страна занимает по количеству пользователей этой системы. Пользователей, быть может, и немало — но какое количество знакомых вам лично геймеров играют в игры под Linux? Я — ни одного такого не знаю. А я, поверьте, знаком со многими геймерами. Зато, к слову говоря, знаю довольно много народа, который с удовольствием режется в игрушки на мобильных.

Причины такого расклада достаточно очевидны. Linux, безусловно, отличная операционка — но, увы, ее никак не назовешь дружественной к простому пользователю/геймеру, которому неохота заморачиваться на изучении руководств по ее установке, потом долго вникать, как же она работает, — и все это для того, чтобы играть в немногочисленные, по сравнению с платформой Windows, игры, которые под нее написаны. Куда как проще поставить те же "Винды", купить себе один из последних хитов и провести выходные за игрой — вместо того, чтобы копаться в навороченных настройках "линуха".

А поскольку "Игромания" — журнал в первую очередь для геймеров, в ней вряд ли в ближайшее время появятся рецензии на "линуксовый" гамес. Который, по нашему мнению, предназначен исключительно для людей увлеченных, оставляющих игру на десерт после мощного сеанса программирования или, к примеру, хакинга.

Письмо №4

Плач Ярославны

Вам не кажется, что сейчас реально не во что играть? Выходят новые игры, интересные и не очень. Они выходят, но почему-то тянет играть в старое доброе. Игры избилуют техническим совершенством, но сюжеты, геймплей... Раньше было интересно играть, а теперь какую игру в магазине не возьмешь — посмотришь и поставишь обратно на стелс. Рецензии у вас интересные, но вы описываете только жанрово. А хотелось бы играть в игры, в которые интересно было бы играть всем. Пожалуйста, напишите об этом свое отношение.

Андрей Саркисьян
(lamborg-maniak@rambler.ru)

С ДЕТСТВА С РИФМОЙ Я ДРУЖУ



ПАРОДИЯ НА НЕКРАСОВА

На чьем столе — рассчитывай,
В каком компе — угадывай,
На Asus'овской матери
Сошлись семь шлейфаков.
Семь временно отключенных
Серийного винчестера
От разных матерей
Из следующих носителей:
Из флешника, винчестера,
Сидюшника, флопешника,
Зипушника, RW-шника,
Пятидюймовка тож.
Сошлись и заспорили:
Кому живется весело,
Безглючно под виндой?
Один сказал: RW-шнику,
Другой сказал: флопешнику,
Модему — молвил следующий.
Винтине толстомугому,
Сказали братья Комики
COM 2 и COM 1.
Старик чипсет попарился
(нагрелся)
И молвил, в шину глядячи:
Заглючному боярину,
Реестру государеву.
А порт сказал: процу.
Винда, что глюк — втемяшится
В ядро какая блажь,
Reset ее оттудова
Не выбьет: упирается,
В процессах все висит.
Такой конфликт затеяли,
Что вешаются юзеры,
Знать, комп сгорел, ребяташки,
Дымит уж сам собой.
Из гнезда всяк из своего
До "мамы" вышел издавна,
Тот путь держал к коннектору.
Тот шел в гнездо видюшное
Частоты DDR'ные
Немного поменять,
COM'ы гнездо для принтера
Нес на чипсет nForce'овский,
А два слота пийские,
Немного тормознутые,
Ловить модем невидимый
(внутренний)
В свое гнездо же шли.
Давно пора бы каждому
Поймать бы по три вольтика,
Они рядом стоят
Чем ниже, тем пыльней.
Стоят перегреваются,
Глючат не образуются,
А шина ведь не ждет.
За спором не заметили,
Как кончилось питание,
И комп уже уснул.

Прислал: killrin
(killrin@ezmail.ru)

Олег Полянский

Пишем об этом свое отношение. Отношение, на самом деле, очень простое. Как раньше, так и сейчас выходят отличные игры, сюжет которых захватывает, а геймплей — не дает оторваться от компьютера. Другой вопрос, что раньше (лет, скажем, 7-8 назад) игр в целом было меньше, а доля хороших среди них — была выше. Сейчас индустрия игр развивается космическими темпами и приносит миллионные барыши, а общий поток игр становится огромным — и вполне естественно, что в этом потоке многие хотят намыть золотишка, нажившись на неопытных игроках. Поэтому игр, качество которых устраивает геймеров-ветеранов, сейчас стало больше. Ничего не попишешь — особенности рынка.

Что же касается мысли о том, что "хотелось бы играть в игры, в которые интересно было бы играть всем" — могу ответить следующее: таких игр не существует. Не придумали пока. С самых древних времен игры разделялись на жанры. И с тех же самых времен одним игрокам были интересны одни жанры, а другим — другие. И так будет продолжаться до тех пор, пока какой-нибудь гений не забавляет Единую Всемирную Игру, после которой все остальные игры будут уже неинтересны и никому не нужны. Может быть, вы, Андрей, возьметесь за это дело?

Письмо №5**Сними стресс тетрисом**

Прочитав в 77-ом номере "Мании" письмо уважаемой Коварной Кошки о жестокости, насилии и втором Postal'e, не смог не высказать свою точку зрения по этой теме. Итак, я хочу возразить: почему, придя домой с ужасным настроением, надо садиться за комп и играть в такие игры, как Postal 2, тем самым подсознательно настраивая себя на жестокость в отношении других людей? Почему бы не сыграть в такие игры, как старичок тетрис, Lines и тому подобные? Спокойные игры, от которых ты через небольшое

время становишься совершенно спокойным, и тебе уже не надо срывать плохое настроение на любимых мамочках-папочках-братиках-сестренках.

Это лишь мое личное мнение.

С уважением, ИГРО<man>
(CAT-cher@narod.ru)

Олег Полянский

Позволю себе не согласиться. Я от этих "спокойных" игр неизменно зверею уже через полчаса. Еще бы не озвереть, когда чертovy шарики в Lines не желают строиться в шеренгу по трое, а проклятые фигурки в тетрисе падают со скоростью, превышающей возможности моторных рефлексов нормального человека, не употребляющего допинг и не напичканного аугментациями по самые помидоры, как Алекс Ди из Deus Ex! Уфф... Зато, когда немного поорудуешь лопатой в "Постале", а потом отстрелишь несколько голов в Unreal Tournament — стресса как не бывало, и настроение отличное! Искренне рекомендую всем. Мы тут в редакции регулярно турнирми по вечерам, и никто ни на ком плохое настроение не срывает.

А тему жестокости на этом временно закрываю — до выхода Manhunt. Там, судя по всему (в частности, по нашему заставочно-компактовому ролику мартовского номера "Игромании"), с ней действительно перебор. Хотя, по-моему, даже эта игра гуманнее тетриса. Ей-ей.

Письмо №6**Отчего гормон поет**

Хочу задать читателям и всей редакции вопрос: "почему все не любят Windows, но пользуются этой ОС почти все?"

Leshiy (leshiy-kruto_a_ty@mtu-net.ru)

Олег Полянский

Не любят потому, что Windows часто глючит (впрочем, про Windows XP этого сказать не могу). Пользуются потому, что нечем за-

менить — нет пока на рынке операционных систем достойной альтернативы. И вряд ли в ближайшее время появится.

Развивая тему вглубь, можно сказать вот что. С одной стороны — да, конечно, продукты Microsoft стали притчей во языцех по части глюкавости, несоответствия желаемого действительному и т.д. и т.п. С другой стороны — Билл и компания, как ни крути, создали операционную систему так, что в итоге абсолютное большинство пользователей работает именно с ней. И работают, в целом, достаточно продуктивно. И, по большому счету, это абсолютное большинство пользователей система Windows устраивает. Потому что если бы совсем уж не устраивала, тогда, вероятно, на рынке доминировала бы другая операционная система.

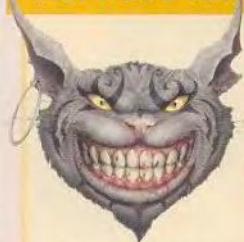
Не стоит также забывать о такой интересной тенденции. В народе почему-то принято публично высказываться о своей не любви к популярным вещам. При этом не так важно, любите вы эту популярную вещь или нет. Но высказаться — святое. Это что-то вроде моды.

Хотя, если говорить конкретно о Windows, у этой моды есть реальные корни: да, "Винды" часто глючили, повисали и вешали работающие под ними программы. Но сейчас, с выходом Windows XP, эти проблемы постепенно уходят в прошлое. Не такими темпами, как хотелось бы, — но уходят.

Так что предлагаю не переживать ни лично, ни публично по поводу Windows, а просто пользоваться и жить припеваючи. Ну а если "Винды" уж совсем допекли — попробуйте перейти на "Линукс". Расскажите тогда, как сложились ваши отношения с пингвинчиками.

Письмо №7**Другой журнал**

В том же ларьке, где я купил "Игроманию", я купил еще один журнал (название говорить не буду, он недавно появился в продаже). Пришел домой, открыл "Ма-

ПЕРВОГО АПРЕЛЯ — НИКОМУ НЕ ВЕРЮ!**ШУТЕЙНЫЙ
КОНКУРС
ОТ
ВЕДУЩЕГО
"ПОЧТЫ"**

На самом деле, все очень серьезно. Даже очень-очень серьезно. В этом номере мы сделали то, что обычно делаем только раз в году. Мы **пошутили**. Пошутили над вами, уважаемые вы наши читатели. Пошутили дерзко, нагло и беззастенчиво. Пошутили не один раз. Но подождите снимать со стены отцовский дробовик — дочитайте сначала этот небольшой, но очень серьезный текст.

Итак, мы **сделали это** несколько раз. Где, как и по какому поводу — вам и предстоит выяснить. Если вам, конечно, без-

различна судьба приза, который уже стоит тут, у меня под столом. Что это за приз — в этой "Почте" объявлять не буду (а лучше объявлю о нем в следующей, вместе с именем победителя). Но могу заверить, что он стоит того, чтобы внимательно поискать.

А теперь — настройте ваши глаза на стопроцентную внимательность, ибо сейчас я дам некие **ключи**, которые помогут вам в ваших поисках.

Ключ первый: "шутки" — это некие **блоки информации**, данные в законченном и законченном виде. То есть это не отдельные предложения, имена или слова — это цельная мысль, последовательно выраженная несколькими фразами.

Ключ второй: "шутки" содержатся только в различных новостных рубриках и подрубриках журнала. Больше их нигде нет.

Ключ третий: Новостные рубрики и подрубрики — это не только "Новостной меридиан", но также и новости киберспорта, софта (конкретно в софте к лику новостей причислены еще и Easter Eggs), железа, интернета, онлайн-овых и внекомпьютерных игр.

Ключ четвертый: "шутки" всего четыре. Не больше и не меньше.

Ключ пятый: сведения о найденных "шутках" надо прислать на mail@igromania.ru. Обладатель приза окажется в числе первых десяти человек, приславших правильные сведения.

Вот, собственно, и все. Надеюсь на ваших, внимательность и способность отличать реальность от вымысла. Удачи!

P.S. Да, чуть не забыл! Данный конкурс НЕ является шуткой. Конкурс проводится всерьез.

нию"... Через 7 часов пришел в себя около холодильника ("Мания" лежала рядом ;)). Ну, думаю, ТАКОГО журнала я еще не читал! А потом открыл тот, другой... И что же??? Все подчистую слизано с "Мании"!!! Рубрики те же, только названия другие... Конечно, все, по идее, могло прийти в голову одновременно двум людям, но не настолько же!!

Ваш верный навеки SteaLth
(stealth69@pisem.net)

Олег Полянский

Да, такой журнал существует. Появился недавно. Они у нас многое копируют. К счастью, не все. Так что нам очень повезло и все такое :).

Не думаю, что стоит расстраиваться по этому поводу. Переходим к следующим темам.

Письмо №8

Академиев не кончали

Здравствуйте! Я хочу вам задать вопрос: какое образование имеют ваши редакторы (сотрудники) и какой институт они закончили (те, у кого высшее образование)?

OI O (red_man@front.ru)

Олег Полянский

Образование у нас у всех самое разное. Скажем, Олег Ставицкий, редактор "Полез-

ного софта" и "Мобильных игр", учится на маркетолога. Мой заместитель Матвей Кумби хранит дома, в дальнем ящике стола, диплом инженера по радиосвязи. Николай Пегасов (слуга царю — отец "Вне компьютера") — историк; знает, чем Ганнибал отличается от каннибала. А я (только не падайте со стула) закончил медицинский. Равно как и Леша Макаренков — мы с ним в одной группе учились, начиная со второго курса. Если что, обращайтесь — вылечим. ;)

Мы в Сети

Олег Полянский

Следуя устоявшейся традиции, даем список ссылок на разномасштабные околоигровые сайты, созданные нашими креативными читателями.

Каждый, кто хочет, чтобы адрес его странички появился в номере, может смело высылать означенный линк мне на ящик. Условие публикации: сайт должен быть тем или иным образом связан с играми (или близкими им областями) и не являться коммерческим.

1. www.reignofmagic.narod.ru

Этот сайт посвящен фэнтези во всех ее проявлениях. Тут можно ознакомиться с материалами по компьютерным фэнтези-играм (пока только "Проклятые земли"), материалами по настольным фэнтези-играм (в основ-

ном Magic the Gathering) и ролевым играм.

2. <http://isp3.letkyx.com>

Сайт нового крупного отечественного мода для Half-Life. Мод повествует о нелегкой судьбе физика Равиля Юнисовича, выполняющего секретные поручения мировой важности. Новое оружие, графика, модели, музыка, свыше 30 игровых карт.

3. <http://lastest.narod.ru>

Сайт клана "Последние" по первой российской MMORPG "СФЕРА". На этом сайте вы сможете узнать многое о нас. Также вы сможете связаться с нами и вступить в наш клан. На сайте есть форум.



Олег Полянский

Ууух, ураган, а не "Почта". Всегда бы так. Пишите письма, пишите о том, что вам близко, интересно, любопытно, нравится. А мы ответим.

До встречи в мае!



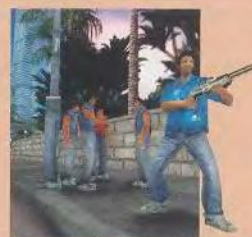
Почтовый раздел
подготовил Олег Полянский
Для писем: mail@igromania.ru

ОПРОСЫ НА WWW.IGROMANIA.RU

Лучшая игра 2003 года: читательский рейтинг

Как и следовало ожидать, в опросе с большим отрывом лидирует GTA: Vice City — лучшая игра года по версии "Игромании". То есть тут мы солидарны с вами. За спиной Vice City ревет моторами NFS: Underground — классическая гоночная серия и сейчас живет всех живых. Хвала маркетологам Electronic Arts! Ну, и разработчикам игры тоже: сделали все как надо. Обожаемый редакцией Max Payne 2 отстает от лидера более чем на 1000 голосов, но, тем не менее, просто стоит на своем третьем месте и готов сделать дуршлаг из всякого, кто покусится... Кстати, очень радует, что пятое и шестое места оказались заняты хитами российского производства. Авось доживем мы и до того времени, когда отечественные игры будут в первой тройке...

GTA: Vice City	2508 [20,9%]
NFS: Underground	1938 [16,2%]
Max Payne 2	1403 [16,2%]
Star Wars: Knights of the Old Republic	897 [11,7%]
Операция: Silent Storm	856 [7,5%]
Пираты Карибского Моря	753 [6,3%]
Call of Duty	681 [5,7%]
Silent Hill 3	678 [5,7%]
Splinter Cell	471 [3,9%]
C&C: Generals	370 [3,1%]
Postal 2	270 [2,3%]
Deus Ex: Invisible War	161 [1,3%]
Broken Sword: The Sleeping Dragon	83 [0,7%]
Ни одна из этих!	711 [5,9%]
...воздержался...	199 [1,7%]



Анекдотический микс

Я так горжусь своим сыном! Он системный программист, пишет на Delphi и на C++, проектирует SQL-базы и занимается разработкой серверных приложений. Но мальчишки — всегда мальчишки. Он опять принес откуда-то Doom 2 и снова гоняет по седьмому уровню, забыв про работу и учебу. Раньше я пользовалась обычными средствами: deltree doom2/y; F8, Enter, Enter; delete *.* — но у сына всегда находилась резервная копия или он запустил Unerase. Приходилось стирать заново. От подружки я узнала о format C:/U. Format — это ЧУДО! С ним от файлов не остается и следа! Теперь я пользуюсь только им! Чисто! Чисто! Стирает даже то, что другим не под силу!

:))

Почти на двое суток было парализовано целое подразделение Пентагона. Расследование показало, что причиной неполадок явился вирус, проникший в систему с чистящих дискет. Выяснилось, что традиционные антивирусные средства в этой ситуации бессильны и единственным надежным способом борьбы является прогрев зараженных дисков в течение 15 минут при температуре 150 градусов.

:))

Появилась новая версия программы Fdisk, умеющая работать со всей периферией. Например, она позволяет разбить дисковод 1,2 Мб на три дисковода по 360 Кб и один 120 Кб или принтер с широкой кареткой на два принтера с узкой.

:))

Попадают Гейтс, Клинтон и Гор в рай. Бог их и спрашивает:

— Ну, во что вы верите?

Клинтон:

— Я верю в демократию и процветание.

Бог:

— Молодец, садись по мою правую руку. А ты, Гор, во что веришь?

Гор:

— Я верю в то, что есть проблема глобального потепления и экологии.

Бог:

— Правильно веришь, садись по левую мою руку. А во что веришь ты, Гейтс?

Гейтс:

— Хе-хе, мне кажется, я верю, что вы сидите на моем месте.

:))

Журнал "Компьютер Вот" сообщил о поимке в Американской национальной сети первых компьютерных бактерий. По оценкам специалистов, уже через 8—15 лет они могут развиваться в первые компьютерные водоросли и грибы.

:))

Фирма Origin выпускает новую игру Wing Commander 5. Она занимает 31 компакт-диск, просмотревшие 7-часовую видеозаставку на 6 CD-ромах, повествующую о предыдущих сериях, могут посмотреть 9-часовую интродукцию на 8 дисках, после чего начинается сюжет. Он занимает 14 CD-ромов, длится 12 часов; те, кто выдержит до конца, могут посмотреть, чем же все закончилось. Окончание занимает 3 CD-рома. Создатели 5-й серии фильма извиняются, что забыли вставить саму игру, но это не беда, она все равно неинтересная.

:))

Фирма Microsoft продает программу Clean Bill. Она сканирует винчестер и удаляет из всех программ строку "Bill Gates — kozel". Она глючит, как признаются создатели, но процентов 5 за раз удаляет, так что запустите ее 20 раз, и вы получите чистый винчестер!

:))

Жена мужу с утра:

— Милый, ты вчера разговаривал

Малыш ложится спать и просит отца-программиста:

— Папа, расскажи страшную сказку, но с хорошим концом.

— Ну вот, сынок, один богатый ламер решил купить крутой компьютер и сам поставить Windows. Пошел в фирму, выложил бабки, взял самую лучшую машину...

— С Пентиум-2 400 и сказевой платой?

— Да, сынок, и с винтом на 8 гигабайт, монитор взял 24-дюймовый, модем на 112 кило, видеокарту с ТВ-тюнером, звуковуху — все крутое.

— Сидюк не забыл?

— Ну что ты, сынок. Тоже взял сказевый. Потом поехал...

— На мерсе?

— Да, малыш. Все погрузил, поехал в представительство "Микро-софта" и КУПИЛ Windows...

— Купил?

— Купил, сынок — в сказках это бывает. Приехал он домой, включил компьютер...

— И он сгорел?

Designed for Windows Me



во сне.

— Ну, бывает...

— Но ты разговаривал по ICQ!

:))

К Магичке подошли в темном переулке и спросили:

— Закурить не найдется?

— А то! — ответила Магичка и применила Inferno.

:))

К Варвару тоже подошли в темном переулке и сказали:

— Снимай одежду и кидай нам.

— Ловите, — ответил Варвар и кинул им Ornate Plate.

...И долго потом еще Варвар не ремонтировал свою броню, хвастаясь отпечатком лица на грудной пластине и добавляя: "Все было сделано совершенно добровольно и бесплатно".

:))

Некромант Некроманту друг, товарищ и материал для Скелетов.

:))

загрузился, а дальше ты все уже сам знаешь. А теперь засыпай — баюшки-баю...

:))

Заходит Убийца во дворец к Дьяволу. Раздается истошный вопль:

— Спасайся, кто может, тетя Ася приехала!

:))

Какое чудо природы — компьютер! И сколько ошибок природы его юзают...

:))

Чем компьютер отличается от арабской семьи? В арабской семье — один папа и несколько мамок, а в компьютере — одна мама, но много, много папок!

:))

Поломал хакер Вася своего провайдера и сидит теперь без интернета:))

В одной старой-старой стране, в старом-старом городе, в старом-старом замке, в старой-старой комнате сидит опутанный старой-старой паутиной старый-старый скелет. Перед ним монитор, а на мониторе надпись: "Windows is now loading. Please wait".

:))

Надоело студенту работать с Windows 2000, и он выдернул шнур из розетки. На экране появилась надпись: "А вы уверены?"

:))

Вам пора завязывать с компьютером, если, ложась спать и закрыв глаза, вы ждете надписи: "Теперь можно выключить питание".

:))

В чате всего не обсудишь — в пальцах есть кости.

:))

...А хуже всего приходится программистам из Microsoft. Им, бедолагам, в случае чего и обругать-то некого...

:))

Билл Гейтс: "В детстве я программировал на самых первых компьютерах. Порой очевидных ответов приходилось ждать несколько минут. Пусть теперь и другие помучаются — чем они лучше меня?"

:))

Хакер рассылает по интернету сообщения: "Пропала собака, откликается на login: Az2glv_1, password: ZXkf_425. Нашедшему будет обеспечен бесплатный интернет у любого провайдера Беларуси".

:))

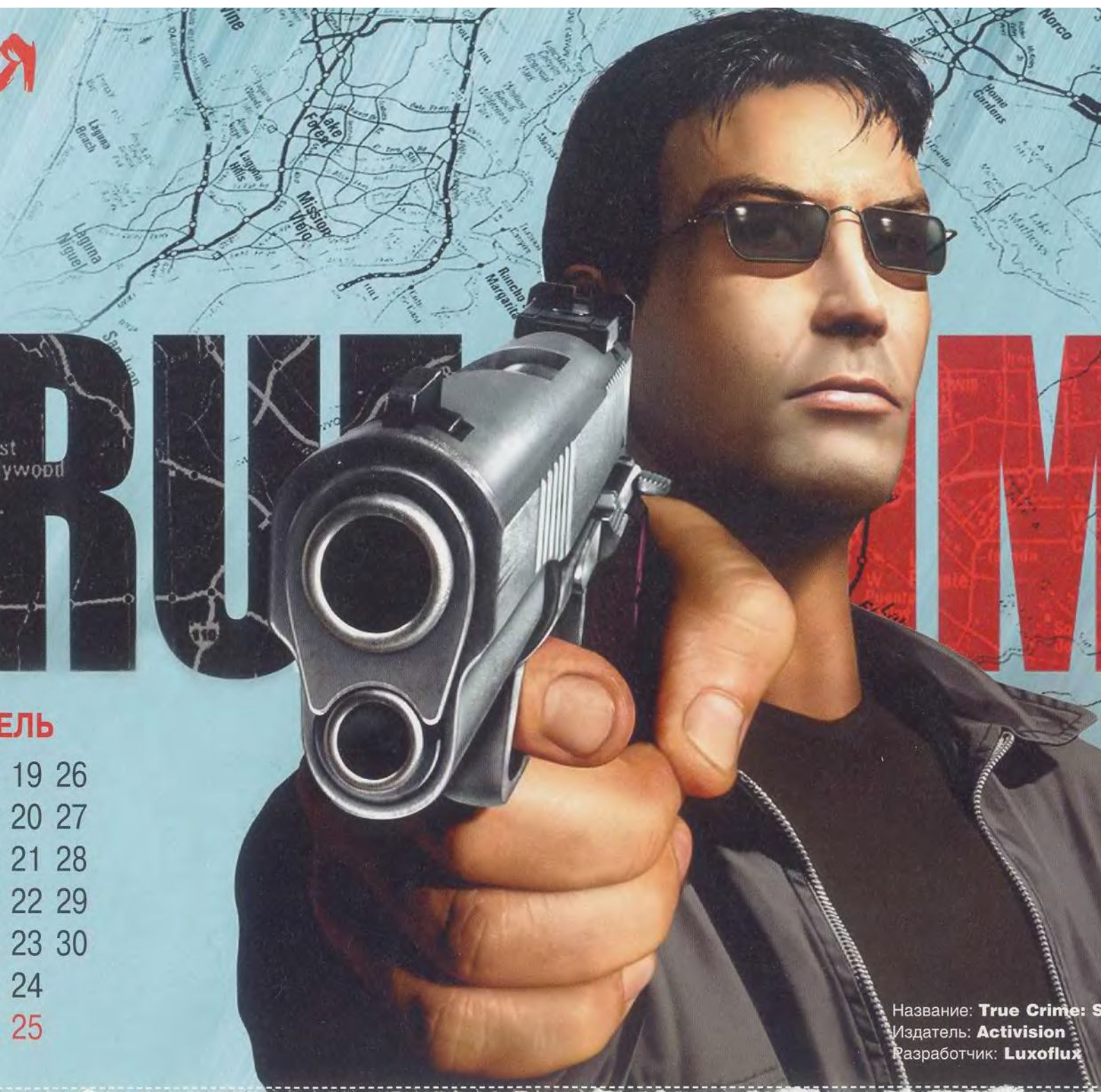
Этот вирус требует Windows XP!

:))

Это последний уровень в Windows. Do you wanna play another game?

:))

У вас GeForce 3, говорите? Ну что же, так и быть, сообщения об ошибках будут мелькать еще быстрее.



ель

19 26

20 27

21 28

22 29

23 30

24

25

Название: **True Crime: Streets of Los Angeles**
Издатель: **Activision**
Разработчик: **Luxoflux**

STAR WARS BATTLEFRONT

ль

19 26

20 27

21 28

22 29

23 30

24 31

25



Название: **Star Wars Battlefront**
Издатель: **LucasArts**
Разработчик: **Pandemic Studios**



Интернет на Руси

Команда КВН
"Уральские пельмени"

Интернет прочно вошел в нашу жизнь. Но мало кто знает, что изобрели его именно русские еще много веков назад. И именно сегодня у нас праздник — тысячелетие возникновения интернета на Руси. Итак, гостевая книга сайта РОССИЯ.РУ.

1003 год

Администратор: Азм езм провайдер всея Руси! Братья и сестры, понеслася!

11 век

Всем проветы. Ыскренне ваши. Кирилл и Мефодий. Есть клевые шрифты с ижицей.

13 век

Реклама на сайте: "Приглашаем на экскурсию по Золотому кольцу России".

Тевтонские рыцари: Отличная экскурсия. Отличные озера. Спасибо, Александр Невский. От лица всех

рыцарей, Карл и Йохан — те, которые ехали в обозе с пенопластом.

14 век

Сервер обрушен татаро-монгольскими хакерами. Надолго.

15 век

Иван Грозный убивает файл со своим сыном. Подробности на Репин точка ру.

16 век

Реклама на сайте: "Экскурсии по Золотому кольцу России".

Поляки: Отличная экскурсия. Отличные болота. Поели мухоморов. Кшиштоф женился на Царевне-лягушке. Ищите нас через Яндекс.

1765 год

Екатерина Вторая: Продаю садовый участок в Северной Америке. 25 миллионов соток. Рядом лес, золото, грибы, 2 океана.

1770 год

Князь Потемкин-Таврический:

Откровенные фотки Екатерины Второй. Жми сюда!

1812 год

Реклама на сайте: "Экскурсии по Золотому кольцу России".

Наполеон: Отличная экскурсия. Отличная погода. Классно позажигали в Москве. Спасибо, что проводили до дома.

1825 год

Чат Декабристы.Ру переехал на иркутский сервер. Смотри ссылку.

1838 год

Декабристы: Мы вернулись. Всем чмоки! Привезли классные фотки с каторги.

1875 год

Попов: Только что изобрел радио. Поймал "Европу плюс".

1890 год

Менделеев: Только что изобрел водку. Пойду посплю.

1917 год

Солдаты и матросы! Собираемся возле Зимнего кататься на воротах!

1918 год

Ленин: Народ, где тут сайт с КИ-ПЯТКОМ?

Капкан — Ленину: Лечу картавость испугом.

1924 год

Нас покидает Вован...

1941 год

Реклама на сайте. "Приглашаем на экскурсию по Золотому кольцу России".

1942 год

Гитлер: Застрял на 9-м уровне. Кто-то вообще проходил дальше? Сталин — Гитлеру: Дурень! Читай

гостевую книгу с начала.

1945 год

Гитлер: Прочитал гостевую книгу с начала. Отличная экскурсия. Отличные люди. Спасибо, что проводили до дома. Куплю цианистый калий. Надо.

1960 год

Хрущев: Покажу Кузькину мать. Жми ботинком сюда.

1985 год

Горбачев: Приняли сухой закон.

1986 год

Приняли! Я сказал!

1987 год

Меня кто-нибудь уважает вообще?

1998 год

Березовский: Знаю, как скачать клевые бабки на Центробанк точка ру.

2003 год, июнь

Валерий Газзаев: Присылайте голы для нашей сборной. Вот в эти ворота.

2003 год, июль

Абрамович — Березовскому: Еду в Лондон за покупками. Подбери 11 спортивных парней таскать сумки.

Королева Англии — Березовскому: Однако!

2003 год, август

Чубайс: Залез на сайт американских электростанций. Все просто. Хочешь приколоться — жми сюда.

2003 год, сентябрь

Путин — для Джорджа Буша: Приглашаю на экскурсию по Золотому кольцу России.

Джордж Буш: Спасибо, лучше вы к нам.

Крылатые фразы

И вновь я не замечен Plug-n-Play'ем...

:))

...И молодая не узнает, какой у парня был сокет...

:))

Истинную цену живого человеческого общения по-настоящему понимаешь, только глядя на счета от провайдера.

:))

Кто юзал мой логин и весь его выюзал?!

:))

Насколько проще была бы жизнь, если бы она была в исходниках.

:))

...Ну! И кто открывал бутылку о кнопку F8?!

:))

Пенти — ум, а интер — нет.

...При звуках коннекта теряет волю.

:))

При использовании трекбола давайте коврик на палец.

:))

При пожаре звонить АТДР901^М.

:))

Семь бед — один reset.

:))

Тянем-потянем, вытянуть... по carrier.

:))

Упакуй, Господи, душу его...

:))

Шумы на линии обеспечил MoldTelecom.

:))

Я угадаю эту программу с 7 байт!

:))

16 мегабайт тому назад...





ТЕСТ 44

НОМЕР 44 ХОРОШО ЗАБЫТОЕ НОВОЕ

Господа, спешим сообщить вам одно не слишком приятное известие: должный игропад, на который молились наши лучшие редакционные шаманы, так и не настал. Однако ж: отставить по этому поводу панику! Возможно, уже в следующем месяце мы будем с головой завалены новыми релизами, ну а пока будет нелишним хорошенько размять мозги, проверить свою гейм-эрудицию в нашем "Тесте" и вспомнить хорошо забытые новые игры последних нескольких месяцев. Так вперед же на штурм наших вопросов, отважные геймеры и геймерши! И да пребудет с вами Сила!..

УСЛОВИЯ ТЕСТА

Ровно семь вопросов. И к каждому вопросу прилагается от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из предлагаемых вариантов.

Пользоваться можно любой проверенной информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

Ответы присылайте на test@igromania.ru либо на адрес редакции. Прочие подробности смотрите в разделе "Участие в конкурсах".

Редакция желает вам успеха и победы!

БОРЬБА С ОШИБКАМИ

Для приведенных ниже вопросов и утверждений имеется несколько вариантов ответов. В каждом случае вам нужно отыскать единственный ошибочный вариант.

1 Secret Weapons Over Normandy — игра с целым ворохом любопытных фактов. Скажем, известно, что...

А. ...эта игра — ремейк древней "леталки" Secret Weapons of the Luftwaffe.

Б. ...разработчики этой игры принимали участие в создании культового симулятора X-Wing.

В. ...несмотря на то, что действие игры происходит во время Второй мировой, в ней можно полетать даже на реактивных самолетах.

Г. ...главным консультантом при создании игры был культовый американский летчик-ас Чак Егер.

Д. ...активировав специальный секрет, в игре можно посидеть за штурвалом истребителя Tie Fighter из "Звездных войн".

2 Шум вокруг самого зрелищного экшена прошлого года — Prince of Persia: Sands of Time — уже порядком поутих, так что настала пора вспомнить, чем же так запомнилась эта игра всей играющей общности...

А. ...сюжетом в духе сказок "1001 ночи".

Б. ...оригинальной манерой повествования "в прошедшем времени".

Г. ...возможностью главгероя призы-

вать на помощь из потустороннего мира призраков-воинов.

Д. ...уникальной способностью Принца отматывать назад время при помощи волшебного кинжала.

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика "Теста". Два вопроса, к каждому пять вариантов ответов, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

3 В основе дипломатической системы глобальной стратегии под названием "Римская империя" (Pax Romana) лежит общеизвестная система международных отношений под названием...

А. Terrae Filius.

Б. Sta Viator.

В. Amor vincit omnia.

Г. Casus belli.

Д. In vino veritas.

4 Legacy of Kain... такое ощущение, что после выхода Defiance — последней части этого вампирского сериала — противостояние демона Каина и вампира Разиэля наконец-то подошло к концу (по крайней мере, ходят такие слухи). Очень жаль, ведь за все время существования сериала под маркой Legacy of Kain вышло...

А. ...четыре игры.

Б. ...пять игр.

В. ...две компьютерные и одна карточная игра.

Г. ...три игры и один полнометражный аниме-мультфильм.

Д. Legacy of Kain — это просто второе название Defiance, а правильное название всего вампирского сериала — Soul Reaver.

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является приведенное утверждение правдой либо же, наоборот, ложью.

5 В свежем аддоне к одному из лучших экшенов прошлого года Vietcong появилось три новых персонажа: главгерой-офицер, проводник-вьетнамец и оторва-пулеметчик.

А. Точно-точно, крайне колоритные персонажи.

Б. Кто-то из них явно лишний.

6 Стратегия "Власть закона" создана на том же движке, что и тактический хит "Код доступа: РАЙ", и является своеобразным приквелом к этой игре.

А. Именно так.

Б. Конечно же, нет!

МОЕ ИМЯ — ЗАКОН



Пятерка победителей, которые дадут правильные ответы на все семь вопросов нынешнего "Теста" и пройдут строгий отбор справедливого редакционного жребия, в качестве награды за труды получит по коробке с главной игрой нынешнего номера — тактической стратегией "Власть закона" от авторов культового "Кода доступа: РАЙ". Обязательно ищите рецензию на эту замечательную игру в нынешнем номере "Игромании"!

За предоставленные призы благодарим компанию "Руссобит-М".

ОХОТА ЗА БЕЛОЙ ВОРОНОЙ

Последнее испытание содержит всего один вопрос. Вам нужно определить, какой из пяти фрагментов предложения является неверным. Образно говоря — найти "белую ворону" среди правильных изречений.

7 Квест Fenimore Fillmore: The Westerner (А) за авторством компании Revivistic (Б) — третья игра о приключениях отважного Фенимора Филлмора в прериях Дикого Запада (В), и посвящена она противостоянию Фенимора и банды кровавого плантатора (Г), который решил разорить все соседние фермерские хозяйства (Д).

Подготовил Добрый Мальчик
(Evil_Maniac@igromania.ru).

Над душой у него стоял Матвей Кумби.

СКРИНТУРС

НОМЕР 4 АПРЕЛЬ



Девять скриншотов, немного внимания и девять правильных ответов. В нашем "Скринтурсе" все как обычно — просто и доступно. Пятёрка победителей, которые безошибочно отгадают все игры, представленные этими скриншотами, в качестве приза получит по одной коробке с замечательным квестом "The Westerner: Приключения на Диком Западе", любезно предоставленным компанией "Руссобит-М".

Напомним условия конкурса: вам нужно отгадать, из каких игр происходят девять

конкурсных картинок, и прислать в редакцию ответы. Ответы высылайте на наш незамерзающий вечноеэлектронный ящик screenturs@igromania.ru либо на почтовый адрес редакции. Остались вопросы? Интересуют подробности? Бегом в раздел "Участие в конкурсах"!

Составитель "Скринтурса":

Добрый Мальчик (Evil_Maniac@igromania.ru).

Под пристальным взглядом Матвея Кумби.



ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ ЗА №2/2004

Скринтурс №2. Февраль

Как обычно, большинство ответов, присланных на "Скринтурс", были совершенно верными. И хотя некоторые респонденты упорно пытались назвать *Journey to the Center of the Earth* то "Сибирью", а то и вовсе... "Томб рейдером", но в основном все участники проявили себя как истинные знатоки современных игр. Ура им!

Правильные ответы

1. Broken Sword: The Sleeping Dragon
2. XIII
3. Lord of the Rings: The Return of the King
4. Journey to the Center of the Earth
5. TRON 2.0
6. Lock On: Modern Air Combat
7. NBA Live 2004
8. Empires: Dawn of the Modern World
9. Рыцари за работой (Knights Shift)

Победители

1. Андрей Мересев (г. Москва)
2. Владимир Васильев (г. Нижний Новгород)
3. Просто Дмитрий (г. Москва)
4. Некто mrPAIN (г. Киев, Украина)
5. Serge (serge_lacosta@yahoo.com)

Все победители "Скринтурса" получают по коробке с замечательным экшеном *Dead to Rights*, предоставленным компанией "Руссобит-М".



Тест №42. Мертвый сезон

В февральском "Тесте" наибольшую сложность вызвал, как это ни удивительно, вопрос по отечественной игре "Магия войны". Болезнь бедного короля людей объясняли как угодно: и ранами, полученными в схватке с полчищами врагов, и побоями, нанесенными его собственным сыном, и даже чудовищным похмельем... и лишь редкие знатоки совершенно правильно ответили, что король захворал после сражения с оборотнем. Всем знатокам — наши бурные аплодисменты, а всем, кто ответил неправильно, — горячие пожелания поскорее познакомиться с этой действительно классной игрой.

Правильные ответы

1. Г (В Греции)
2. В (Главный герой — сын убитого в начале игры президента)

3. В (...сражался с оборотнем и заразился страшной болезнью)
4. В (Выпустили в атмосферу Земли тысячи ядовитых спор)
5. Б (Хоть и встречаются знакомые герои, но это вовсе не продолжение)
6. А (Ага, совсем докатились джедаи...)
7. Д (...великолепно разил недругов из дробовика)

Победители

1. Некто Aleksej (skliv2001@mail.ru)
2. Степан Гусев (г. Королев, Московской обл.)
3. Николай Арканов (г. Тула)
4. Сергей Пристенский (г. Москва)
5. Человек (?) по имени HuMaNold (г. Москва)

Все победители получают именную игроманскую мышку с фирменным логотипом нашего журнала в специальной и не менее фирменной сумке!

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ ТЕСТ И СКРИНТУРС

Для участия в конкурсах "Тест" и "Скринтурс" вам требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме email-писем и указав свой адрес. Далее — подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть соответствующим образом для каждого конкурса. Например, "Тест" выглядит так: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (т.е. указываете номер вопроса и сразу, через тире, выбранный вами вариант ответа). "Скринтурс": 1 — Silent Creed: Операция "В мире животных"; 2 — Jedi Academy: Эротические похождения Вовочки; 3 — Liontron: Monolith Heart 2.0 и так далее.

2. На конверте письма или в теме послания **ОБЯЗАТЕЛЬНО ПИШИТЕ НАЗВАНИЕ И НОМЕР КОНКУРСА**, в котором вы участвуете. Если вы шлете ответы на несколько конкурсов, присылайте ответы разными письмами на соответствующие электронные ящики. То же касается и бумажных писем. Не экономьте на конвертах, иначе вы сэкономите себе победу в конкурсе.

Если вы шлете ответы по e-mail, указывайте город, в котором проживаете.

Если вы шлете ответы по обычной почте, разборчиво пишите свой полный адрес, включая индекс и фамилию-имя-отчество того, кто будет получать приз на почте (если у вас нет паспорта, указывайте фамилию-имя-отчество того, кто сможет получить приз на почте за вас).

3. Присылать письма с ответами можно как по почтовому адресу редакции, так и по электронной почте. Адрес редакции: 111524, Россия, г. Москва, ул. Перовская, д. 1, стр. 7, "Игромания". Электронная почта:

TEST@IGROMANIA.RU для "Теста",
SCREENTURS@IGROMANIA.RU для "Скринтурса".

4. Ответы и победители афишируются ровно через номер. То есть если конкурс опубликован в "Игромании" №4, ответы на конкурс с девяностопроцентной вероятностью будут в "Игромании" №6.

5. Исходя из пункта 4, ответы принимаются в течение того месяца, которому жур-

нал "принадлежит". То есть ответы на мартовские конкурсы будут приниматься начиная с появления журнала в продаже и минимум до 30.04.2004. Точный срок мы не ставим, так как всегда принимаем ответы до последнего момента, пока не беремся за окончательное подведение итогов по конкурсу.

6. В конкурсах "Тест" и "Скринтурс" победители случайным образом выбираются из первых двадцати — тридцати писем с правильными ответами.

7. Если вы живете в Москве или ближнем Подмосковье (Подольск, Королев, Пушкино, Сергиев Посад и так далее), вам предстоит путешествие в редакцию за призом. Звоните, договаривайтесь и подъезжайте.

Если вы не москвич и не живете в пределах ближнего Подмосковья, приз будет выслан либо по указанному вами на конверте адресу (если письмо было по обычной почте), либо по тому адресу, который вы сообщите по электронной почте в ответ на запрос с ящика winner@igromania.ru.

8. По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на winner@igromania.ru.

РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА "ИГРОМАНИЯ"

ОНЛАЙНОВЫЙ МАГАЗИН НА WWW.IGROMANIA.RU

Через наш онлайн-магазин, действующий по предоплате, вы можете приобрести ранние номера журналов "ИГРОМАНИЯ", "ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ" и "МИР ФАНТАСТИКИ", а также, периодически, новейшие номера, только поступившие в продажу.

Механика работы онлайн-магазина такова: вы оплачиваете заказ через любой банк, включая Сбербанк, а затем получаете его на вашем почтовом отделении. Подробности на сайте. Ждем вас!



Всегда в розничной продаже новые и ранние номера "Игромании":

- м. Проспект Мира, на книжной ярмарке в спорткомплексе «Олимпийский», подъезд 4, место 354.

Рассылка наложенным платежом

Рассылка наложенным платежом осуществляется только по России. Оплата журналов и книг производится при получении бандероли на почте. Заказ можно оформить на сайте www.igromania.ru в разделе "Онлайн-магазин".